

**PERBANDINGAN KEEFEKTIFAN ANTARA
MEDIA GAMBAR ILUSTRASI DAN MEDIA KOMIK TANPA TEKS
DALAM MENULIS CERPEN SISWA KELAS X
SMA NEGERI 1 SRANDAKAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultass Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh
Anisatul Mubarakah
NIM 10201241022

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2014

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Perbandingan Keefektifan antara Media Gambar Ilustrasi dan Media Komik Tanpa Teks dalam Menulis Cerpen Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Srandakan* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 20 Juni 2014

Pembimbing


Prof. Dr. Haryadi

NIP 19460812 198003 1 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Perbandingan Keefektifan antara Media Gambar Ilustrasi dan Media Komik Tanpa Teks dalam Menulis Cerpen Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Srandakan* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 8 Juli 2014 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Hartono, M. Hum	Ketua Penguji		13 Agustus 2014
Ahmad Wahyudin, M. Hum	Sekretaris Penguji		8 Agustus 2014
Dr. Wiyatmi	Penguji Utama		23 Juli 2014
Prof. Dr. Haryadi	Pendamping Penguji		5 Agustus 2014

Yogyakarta, 19 - 8 - 2014

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta



Prof. Dr. Zamzani, M. Pd.

NIP 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, Saya :

Nama : Anisatul Mubarakah

NIM : 10201241022

Program Studi : Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 20 Juni 2014

Penulis,



Anisatul Mubarakah

MOTTO

Sesungguhnya setelah ada kesulitan pasti ada kemudahan, maka apabila kamu sudah selesai (dari suatu urusan) kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan lain. Dan hanya kepada Tuhan-mulah kamu berharap.

(QS. Al Insyirah : 6 – 8).

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur ke hadirat Allah SWT, karya sederhana ini saya persembahkan kepada :

- Bapak Ibu tercinta. Terima kasih untuk semua motivasi, dukungan, doa, bimbingan, kasih, sayang, cinta dan segala pengorbanan yang telah diberikan tak henti-hentinya dengan setulus hati.
- Adik terbaik yang ku miliki, Ismatul Khasanah. Terima kasih telah memberikan cinta dan semangat dengan sepenuh hati.
- Mas Hendri Susilo. Terima kasih atas segala dukungan, semangat serta kesabarannya.
- Kelas K PBSI 2010 yang selama ini telah banyak membimbing dan memberi ilmu bagiku.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya ucapkan ke hadirat Allah Tuhan Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang. Berkat rahmat, hidayah, dan inayah-Nya akhirnya saya dapat menyelesaikan skripsi untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan karena adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, saya menyampaikan terima kasih kepada Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta dan Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, yang telah memberikan motivasi dan pengarahan selama studi.

Rasa hormat, terima kasih, dan penghargaan saya sampaikan kepada Prof. Dr. Haryadi, selaku pembimbing yang dengan penuh keikhlasan dan kesabaran memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan yang tidak henti-hentinya di sela-sela kesibukannya.

Trimakasih kepada Bapak Drs. Witarso, selaku kepala sekolah SMAN 1 Srandakan, yang telah memberikan dukungan dan izin selama penelitian. Ibu Dra. Sri Hastuti, selaku guru bahasa Indonesia SMAN 1 Srandakan, yang telah memberikan saran, dukungan, dan fasilitas selama penelitian. Siswa kelas X.1 dan X.2 TA 2013/2014 SMAN 1 Srandakan, terima kasih atas bantuan dan kerja sama yang baik selama penelitian berlangsung.

Rasa kasih dan sayang saya sampaikan kepada bapak, ibu, dan adikku tercinta atas doa, semangat, dan kasih sayang yang tidak dapat tergantikan. Ucapan terima kasih saya sampaikan pula kepada sahabat-sahabat saya di kelas K PBSI 2010 yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, terima kasih atas ilmu dan kenangan-kenangan indah bersama kalian serta semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna. Untuk itu, saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Akhirnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 20 Juni 2014

Penulis,



Anisatul Mubarakah

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
G. Batasan Istilah	7
 BAB II KAJIAN TEORI.....	 9
A. Kajian Teori.....	9
1. Hakikat Cerita Pendek.....	9
a. Pengertian Cerpen	9
b. Unsur Pembangun Cerpen	10
c. Pembelajaran Menulis Cerpen	14
2. Penilaian dalam Pembelajaran Menulis Cerpen.....	16

3. Hakikat Media	17
a. Pengertian Media	17
b. Klasifikasi Media	18
c. Dasar Pertimbangan Pemilihan Media	19
d. Fungsi dan Manfaat Media dalam Proses Pembelajaran.....	20
4. Media Gambar Ilustrasi sebagai Media Pembelajaran.....	22
5. Media Komik Tanpa Teks sebagai Media Pembelajaran.....	24
6. Media Gambar Ilustrasi dan Media Komik Tanpa Teks dalam Pembelajaran Menulis Cerpen	27
B. Kajian Penelitian Terdahulu	30
C. Kerangka Berpikir	31
D. Hipotesis Penelitian.....	32
 BAB III METODE PENELITIAN.....	34
A.Desain dan Paradigma Penelitian	34
1. Desain Penelitian.....	34
2. Paradigma Penelitian.....	35
a. Paradigma Kelompok Eksperimen Satu.....	35
b. Paradigma Kelompok Eksperimen Dua	35
B. Setting Penelitian.....	36
1. Tempat Penelitian.....	36
2. Waktu Penelitian	36
C. Variabel Penelitian	37
1. Variabel Bebas	37
2. Variabel Terikat	37
D. Subjek Penelitian.....	37
1. Populasi	37
2. Sampel.....	38
E. Teknik Pengumpulan Data	38
F. Instrumen Penelitian	39
1. Perangkat Pembelajaran	39

2. Pengembangan Instrumen Penelitian	40
3. Uji Instrumen Penelitian	41
a. Validitas Instrumen	41
b. Reliabilitas Instrumen	42
G. Prosedur Penelitian.....	43
1. Tahap Praeksperimen	44
2. Tahap Eksperimen.....	48
3. Tahap Pasca Eksperimen.....	47
H. Teknik Analisis Data.....	47
1. Penerapan Teknik Analisis Data	47
2. Persyaratan Analisis Data	48
a. Uji Normalitas Sebaran Data.....	48
b. Uji Homogenitas Varian	49
I. Hipotesis Statistik	49
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	 52
A. Hasil Penelitian	52
1. Deskripsi Data Hasil Penelitian	52
a. <i>Pretest</i> Keterampilan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen Satu.....	52
b. <i>Pretest</i> Keterampilan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen Dua	55
c. <i>Posttest</i> Keterampilan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen Satu.....	59
d. <i>Posttest</i> Keterampilan Menulis Cerpen kelompok Eksperimen Dua	62
e. Perbandingan Data Statistik <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Keterampilan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen Satu dan Kelompok Eksperimen Dua	65
2. Uji Prasyarat Analisis.....	66
a. Uji Normalitas Sebaran Data.....	66

b. Uji Homogenitas Varian	67
3. Hasil Analisis Data untuk Pengajuan Hipotesis.....	68
a. Hasil Uji Hipotesis Pertama	68
b. Hasil Uji Hipotesis Kedua.....	69
c. Pengajuan Hipotesis	71
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	72
1. Deskripsi Kondisi Awal Keterampilan Menulis Cerpen	
Kelompok Eksperimen Satu dan Kelompok Eksperimen Dua	73
2. Perbedaan Keterampilan Menulis Cerpen antara kelompok yang	
Diajar Menggunakan Media Gambar Ilustrasi dan Kelompok	
yang Diajar Menggunakan Media Komik Tanpa Teks	79
3. Tingkat Keefektifan antara Media Gambar Ilustrasi dengan Media	
Komik Tanpa Teks dalam Menulis Cerpen Siswa Kelas X SMAN	
1 Srandakan Bantul	105
C. Keterbatasan Penelitian	108
 BAB V PENUTUP.....	109
A.Simpulan	109
B. Implikasi	110
C. Saran	111
 DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN.....	114

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Kerangka Berpikir	31
Gambar 2 : Paradigma Kelompok Eksperimen Satu.....	35
Gambar 3 : Paradigma Kelompok Eksperimen Dua	35
Gambar 4 : Kegiatan <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen Satu.....	53
Gambar 5 : Diagram dan Histogram Distribusi Frekuensi Skor <i>Pretest</i> Keterampilan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen Satu .	54
Gambar 6 : Kegiatan <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen Dua	56
Gambar 7 : Diagram dan Histogram Distribusi Frekuensi Skor <i>Pretest</i> Keterampilan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen Dua .	58
Gambar 8 : Kegiatan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen Satu.....	59
Gambar 9 : Diagram dan Histogram Distribusi Frekuensi Skor <i>Posttest</i> Keterampilan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen Satu .	61
Gambar 10 : Kegiatan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen Dua	62
Gambar 11 : Diagram dan Histogram Distribusi Frekuensi Skor <i>Posttest</i> Keterampilan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen Dua .	64

DAFTAR TABEL

Tabel 1 : <i>Pretest-Posttest Design</i>	35
Tabel 2 : Jadwal Pengambilan Data Menulis Cerpen	36
Tabel 3 : Perincian Jumlah Siswa Kelas X SMAN 1 Srandakan	38
Tabel 4 : Pedoman Penilaian Menulis Cerpen	41
Tabel 5 : Rangkuman Uji T Data <i>Pretest</i> Kemampuan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen Satu dan Kelompok Eksperimen Dua...	43
Tabel 6 : Distribusi Frekuensi Skor <i>Pretest</i> Keterampilan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen Satu.....	53
Tabel 7 : Rangkuman Data Statistik Skor <i>Pretest</i> Keterampilan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen Satu.....	55
Tabel 8 : Kategori Kecenderungan Perolehan Skor <i>Pretest</i> Keterampilan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen Satu	55
Tabel 9 : Distribusi Frekuensi skor <i>Pretest</i> Keterampilan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen Dua	57
Tabel 10 : Rangkuman Data Statistik Skor <i>Pretest</i> Keterampilan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen Dua.....	58
Tabel 11 : Kategori Kecenderungan Perolehan Skor <i>Pretest</i> Keterampilan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen Dua....	58
Tabel 12 : Distribusi Frekuensi Skor <i>Posttest</i> Keterampilan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen Satu	60
Tabel 13 : Rangkuman Data Statistik Skor <i>Postets</i> Keterampilan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen Satu	61

Tabel 14 : Kategori Kecenderungan Perolehan Skor <i>Postest</i> Keterampilan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen Satu ...	61
Tabel 15 : Distribusi Frekuensi Skor <i>Postest</i> Keterampilan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen Dua.....	63
Tabel 16 : Rangkuman Data Statistik Skor <i>Postets</i> Keterampilan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen Dua.....	64
Tabel 17 : Kategori Kecenderungan Perolehan Skor <i>Postest</i> Keterampilan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen Dua....	64
Tabel 18 : Perbandingan Data Statistik <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i> Keterampilan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen Satu dan Kelompok Eksperimen Dua	65
Tabel 19 : Rangkuman Hasil Uji Normalitas Sebaran Data Keterampilan Menulis Cerpen	66
Tabel 20 : Rangkuman Hasil Uji Homogenitas Varian Data Keterampilan Menulis Cerpen	67
Tabel 21 : Rangkuman Hasil Uji T antara Kelompok <i>Posttest</i> Keterampilan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen Satu dan Kelompok Eksperimen Dua	68
Tabel 22 : Rangkuman Hasil Uji T Data Kenaikan Skor Kemampuan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen Satu dan Kelompok Eksperimen Dua	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen Satu dan Kelompok Eksperimen Dua Pembelajaran Menulis Cermen Siswa Kelas X SMAN 1 Srandakan Bantul	114
Lampiran 2 : Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen Satu dan Kelompok Eksperimen Dua Pembelajaran Menulis Cermen Siswa Kelas X SMAN 1 Srandakan Bantul.....	115
Lampiran 3 : Instrumen Tes	116
Lampiran 4 : Instrumen Penilaian	117
Lampiran 5 : Reliabilitas Instrumen.....	123
Lampiran 6 : Distribusi Sebaran Data	124
Lampiran 7 : Uji Normalitas	127
Lampiran 8 : Uji Homogenitas.....	128
Lampiran 9 : Uji T.....	130
Lampiran 10 : Gain Skor.....	134
Lampiran 11 : Hasil Penghitungan Kategori Kecenderungan Data	136
Lampiran 12 : Silabus	139
Lampiran 13 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	140
Lampiran 14 : Dokumentasi Penelitian.....	164
Lampiran 15 : Deskripsi Media Komik Tanpa Teks dan media Gambar Ilustrasi.....	167
Lampiran 16 : Media Gambar Ilustrasi	169
Lampiran 17 : Media Komik Tanpa Teks	171
Lampiran 18 : Surat Izin	179

**PERBANDINGAN KEEFEKTIFAN ANTARA MEDIA GAMBAR
ILUSTRASI DAN MEDIA KOMIK TANPA TEKS DALAM MENULIS
CERPEN SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 SRANDAKAN**

oleh
Anisatul Mubarakah
NIM 10201241022

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji perbedaan kemampuan menulis cerpen antara kelompok siswa yang diajar menggunakan media gambar ilustrasi dan kelompok siswa yang diajar menggunakan media komik tanpa teks. Penelitian ini juga bertujuan untuk menguji efektivitas media komik tanpa teks dalam pembelajaran menulis cerpen siswa kelas X SMAN 1 Srandakan, Bantul.

Desain penelitian yaitu eksperimen *pretest-posttest design*. Variabel dalam penelitian ini yaitu (1) variabel bebas berupa media gambar ilustrasi dan media komik tanpa teks dan (2) variabel terikat berupa keterampilan menulis cerpen. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMAN 1 Srandakan Bantul, yang terbagi dalam tiga kelas, yaitu kelas X.1, X.2, dan X.3, sedangkan sampel yang digunakan berjumlah dua kelas dengan pembagian satu kelas sebagai kelompok eksperimen satu dan satu kelas sebagai kelompok eksperimen dua. Sampel diperoleh dengan cara mengundi, dari hasil pengundian diperoleh, kelas X.1 dengan 23 siswa sebagai kelas eksperimen dua dan kelas X.2 dengan 23 siswa sebagai kelas eksperimen satu. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes, yaitu berupa tes menulis cerpen. Validitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi (*expert judgement*). Uji reliabilitas instrumen menggunakan teknik *Alpha Cronbach*. Hasil perhitungan menunjukkan besarnya reliabilitas adalah 0,893.

Hasil perhitungan *uji-t* yang dilakukan pada skor *posttest* antara kelompok eksperimen satu dan kelompok eksperimen dua menunjukkan bahwa skor *t* hitung sebesar 2.583 dengan db 44 dan p sebesar 0,013. Skor p lebih kecil dari taraf signifikansi 5% ($0,013 < 0,050$). Pada *pretest* eksperimen satu dan eksperimen dua menunjukkan *t* hitung sebesar 0.516 dengan db 44 dan p sebesar 0,608 ($0,608 > 0,050$), nilai p lebih besar dari taraf signifikansi 5% maka tidak signifikan. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan keterampilan menulis cerpen yang signifikan antara kelompok yang diajar dengan menggunakan media gambar ilustrasi dan yang diajar dengan media komik tanpa teks. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran keterampilan menulis cerpen menggunakan media komik tanpa teks lebih efektif daripada pembelajaran keterampilan menulis cerpen menggunakan media gambar ilustrasi.

Kata Kunci : keefektifan, gambar ilustrasi, komik tanpa teks, menulis cerpen

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini perkembangan media pendidikan semakin beragam. Sudjana dan Rifai (2010: 3) mengungkapkan, ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran. *Pertama*, media grafis atau media dua dimensi seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, dan komik. *Kedua*, media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model. *Ketiga*, media proyeksi seperti slide, film strips, dan film. *Keempat*, penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Media gambar dan media komik termasuk ke dalam media visual dua dimensi. Media komik dirancang dengan menyajikan cerita dalam bentuk gambar berseri yang mempunyai alur cerita. Berbeda dengan media komik, media gambar ilustrasi hanya terdiri dari satu buah gambar yang merupakan ilustrasi adegan pokok sebuah cerita dan tidak mempunyai alur cerita. Perbedaan inilah yang mendorong peneliti untuk membandingkan keefektifan antara dua media tersebut melalui kegiatan pembelajaran.

Media komik yang digunakan akan disajikan dalam bentuk komik tanpa teks. Tanpa adanya teks yang terdapat dalam komik, maka diharapkan dapat memberi stimulus kepada siswa untuk mengembangkan imajinasinya. Dalam media komik, alur mempunyai peran penting dalam merangkai jalinan gambar

agar membentuk suatu cerita. Alur merupakan perjalanan hidup tokoh cerita yang telah dikreasikan sedemikian rupa sehingga tampak menarik serta mampu memancing munculnya daya *suspense* dan *surprise* (Nurgiantoro, 2010: 123).

Komik merupakan sebuah cerita bergambar yang di dalamnya menceritakan kisah hidup seorang tokoh. Alur dalam komik berfungsi untuk menyajikan struktur peristiwa-peristiwa kisah hidup tokoh. Nurgiantoro (2010: 94) mengungkapkan bahwa cerita dan plot merupakan unsur fiksi yang amat erat berkaitan sehingga keduanya, sebenarnya, tak mungkin dipisahkan. Plot atau alur dalam sebuah cerita sangat penting karena dasar pembicaraan cerita adalah plot, dan dasar pembicaraan plot adalah cerita. Oleh karena itu alur, tokoh, dan cerita merupakan unsur yang tidak dapat dipisahkan karena saling berkaitan.

Dalam media gambar ilustrasi terdapat tokoh dan cerita tetapi tidak terdapat alur cerita dalam gambar karena hanya terdiri dari satu buah gambar. Media gambar ilustrasi hanya terdiri dari satu buah gambar yang memvisualkan adegan pokok cerita, namun gambar ilustrasi dapat berfungsi sebagai bantuan untuk menjelaskan sebuah cerita yang mempunyai tokoh dan alur. Tidak berbeda dengan komik, gambar ilustrasi juga mempunyai unsur cerita, tokoh, dan alur. Hal yang membedakan adalah gambar ilustrasi membantu menjelaskan sebuah cerita yang mempunyai tokoh dan alur, sedangkan komik mempunyai cerita, tokoh, dan alur sebagai unsur yang terkandung di dalamnya.

Perbandingan keefektifan antara media gambar ilustrasi dan media komik tanpa teks dapat diketahui melalui kegiatan pembelajaran, khususnya

pembelajaran bahasa Indonesia. Ruang lingkup mata pelajaran bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan bersastra yang meliputi empat aspek keterampilan yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Materi yang sesuai untuk menguji perbandingan keefektifan antara kedua media tersebut adalah materi sastra karena untuk memahami sebuah karya sastra pembaca harus memahami unsur-unsur yang terdapat dalam karya sastra. Standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas X SMA kurikulum tingkat satuan pendidikan yang sesuai untuk menguji perbandingan keefektifan antara kedua media tersebut adalah (16) mengungkapkan pengalaman diri sendiri dan orang lain ke dalam cerpen dengan kompetensi dasar (16.2) menulis karangan berdasarkan pengalaman orang lain dalam cerpen (pelaku, peristiwa, latar).

Media gambar ilustrasi dan media komik tanpa teks belum pernah digunakan sebagai media pembelajaran di SMAN 1 Srandakan. Artinya, pembelajaran menulis cerpen di SMAN 1 Srandakan belum pernah menggunakan media gambar ilustrasi dan media komik tanpa teks sebagai media pembelajaran. Pembelajaran menulis cerpen di SMAN 1 Srandakan menggunakan metode ceramah dan menggunakan buku paket untuk membantu proses pembelajaran. Melalui pembelajaran menulis cerpen di SMAN 1 Srandakan, perbandingan keefektifan antara media gambar ilustrasi dan media komik tanpa teks dapat diketahui.

Berdasarkan berbagai alasan yang telah dipaparkan, maka penelitian ini dimaksudkan untuk menguji tentang perbandingan keefektifan antara media

gambar ilustrasi dengan media komik tanpa teks dalam menulis cerpen siswa kelas X SMAN 1 Srandakan. Penelitian ini diberi judul *Perbandingan Keefektifan antara Media Gambar Ilustrasi dan Media Komik Tanpa Teks dalam Menulis Cerpen Siswa Kelas X SMAN 1 Srandakan*.

B. Identifikasi Masalah

Beberapa identifikasi masalah berdasarkan latar belakang masalah di atas adalah sebagai berikut.

1. Media gambar ilustrasi dan media komik tanpa teks belum pernah diterapkan pada pelajaran bahasa Indonesia di SMAN 1 Srandakan.
2. Pembelajaran menulis cerpen di SMAN 1 Srandakan belum pernah menggunakan media gambar ilustrasi dan media komik tanpa teks.
3. Pembelajaran menulis cerpen di SMAN 1 Srandakan menggunakan metode ceramah dan buku paket.
4. Keefektifan antara media gambar ilustrasi dengan media komik tanpa teks dalam pembelajaran menulis cerpen di SMAN 1 Srandakan belum pernah diuji.
5. Keefektifan antara media gambar ilustrasi dengan media komik tanpa teks dalam pembelajaran menulis cerpen di SMAN 1 Srandakan perlu diuji.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, muncul banyak permasalahan yang harus diselesaikan. Agar penelitian ini lebih terfokus dan mendalam kajiannya, maka

perlu ada pembatasan masalah penelitian. Oleh karena itu, ada tiga hal yang akan dibahas dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Keefektifan media gambar ilustrasi dalam pembelajaran menulis cerpen siswa kelas X SMAN 1 Srandakan.
2. Keefektifan media komik tanpa teks dalam pembelajaran menulis cerpen siswa kelas X SMAN 1 Srandakan.
3. Perbedaan keefektifan antara media gambar ilustrasi dan media komik tanpa teks terhadap kemampuan menulis cerpen siswa pada pembelajaran menulis cerpen siswa kelas X SMAN 1 Srandakan.

D. Rumusan Masalah

Adapun masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah media gambar ilustrasi lebih efektif dari pada media komik tanpa teks dalam pembelajaran menulis cerpen siswa kelas X SMAN 1 Srandakan?
2. Apakah media komik tanpa teks lebih efektif dari pada media gambar ilustrasi dalam pembelajaran menulis cerpen siswa kelas X SMAN 1 Srandakan?
3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan menulis cerpen yang signifikan antara kelas yang menggunakan media gambar ilustrasi dan kelas yang menggunakan media komik tanpa teks pada pembelajaran menulis cerpen siswa kelas X SMAN 1 Srandakan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas penelitian ini memiliki dua tujuan yaitu:

1. Untuk mengetahui keefektifan media gambar ilustrasi dalam pembelajaran menulis cerpen antara kelompok yang diajar dengan media gambar ilustrasi dan kelompok yang diajarkan menggunakan media komik tanpa teks pada siswa kelas X SMAN 1 Srandakan Bantul;
2. Untuk mengetahui keefektifan media komik tanpa teks dalam pembelajaran menulis cerpen antara kelompok yang diajar dengan media gambar ilustrasi dan kelompok yang diajarkan menggunakan media komik tanpa teks pada siswa kelas X SMAN 1 Srandakan Bantul;
3. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan menulis cerpen antara kelompok yang diajar dengan media gambar ilustrasi dan kelompok yang diajar dengan media komik tanpa teks pada siswa kelas X SMAN 1 Srandakan Bantul.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan media pembelajaran bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh guru sebagai pertimbangan dasar untuk memilih media yang efektif untuk pembelajaran menulis cerpen bagi siswa.

b. Bagi Siswa

Penggunaan media gambar ilustrasi dan media komik tanpa teks dapat memotivasi siswa dalam mengekspresikan ide dan gagasannya melalui media pembelajaran yang menarik.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai pengembangan proses pengajaran mata pelajaran bahasa Indonesia.

G. Batasan Istilah

1. Keefektifan adalah keberhasilan suatu tindakan.
2. Media adalah alat atau sarana untuk membantu proses pembelajaran.
3. Komik tanpa teks adalah sebuah komik yang disajikan tanpa teks.
4. Gambar ilustrasi adalah sebuah gambar yang mengilustrasikan suatu peristiwa.
5. Menulis Cerpen adalah suatu kegiatan melahirkan pikiran dan perasaan, menemukan masalah, menemukan konflik, memberikan informasi dan menghidupkan kejadian kembali secara utuh dalam bentuk kisah pendek (kurang

dari 10.000 kata), yang memberikan kesan tunggal yang dominan dan memusatkan dari satu tokoh dalam satu situasi.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Hakikat Cerita Pendek

a. Pengertian Cerpen

Karya fiksi dibedakan dalam berbagai macam bentuk, baik itu roman, novel, novelet, maupun cerpen. Perbedaan berbagai macam bentuk dalam karya fiksi itu pada dasarnya hanya terletak pada kadar panjang pendeknya isi cerita, serta jumlah pelaku yang mendukung cerita itu sendiri (Aminudin, 2009: 67). Nurgiyantoro mengartikan fiksi sebagai cerita rekaan. Akan tetapi, pada kenyataannya tidak semua karya yang mengandung unsur rekaan disebut sebagai karya fiksi (2010: 8).

Cerpen singkatan dari kata cerita pendek. Akan tetapi, tidak setiap cerita yang pendek disebut cerpen. Sketsa atau lukisan termasuk cerita yang pendek yang bukan cerpen, karena dalam sketsa tidak terdapat pelaku utama yang diikuti perkembangan kehidupan jiwanya sejak awal sampai akhir cerita. Demikian juga fabel, parabel, dan cerita rakyat termasuk cerita yang pendek yang bukan cerpen (Jabrohim, 1994: 165). Cerpen, sesuai dengan namanya, adalah cerita yang pendek. Akan tetapi, berapa ukuran panjang pendek itu memang tidak ada aturannya, tak ada satu kesepakatan di antara para pengarang dan para ahli (Nurgiyantoro, 2010: 10).

Nurgiyantoro (2010: 10) membedakan cerpen berdasarkan panjang pendeknya cerita. Ada cerpen yang pendek (*Short short story*), ada cerpen yang

panjangnya cukupan (*middle short story*), serta ada cerpen yang panjang (*long short story*). Jabrohim (1994: 166) mengkategorikan cerpen berdasarkan panjang pendeknya cerita, berdasarkan nilai sastranya/segi kualitas, dan berdasarkan corak unsur struktur ceritanya. Berdasarkan panjang pendeknya cerita, cerpen dibedakan ke dalam cerpen singkat dengan jumlah kata kurang dari 2.000 kata, cerpen sedang/umum dengan jumlah kata 2.000 sampai 5.000 kata, dan cerpen panjang dengan lebih dari 5.000 kata. Berdasarkan nilai sastranya/segi kualitas, cerpen dibagi menjadi dua jenis yaitu, cerpen hiburan dan cerpen sastra. Pembedaan antara cerpen hiburan dengan cerpen sastra berdasarkan media penyiarannya tersebut tidak mutlak benar. Dapat terjadi dalam majalah hiburan terdapat cerpen yang bernilai sastra atau sebaliknya. Berdasarkan corak unsur struktur ceritanya, cerpen dibagi menjadi cerpen konvensional dan cerpen kontemporer.

Jabrohim mengungkapkan ciri-ciri cerpen yang membedakan dengan jenis sastra lain yaitu: (1) cerita fiksi, (2) bentuk singkat dan padat, (3) ceritanya terpusat pada suatu peristiwa/insiden/konflik pokok, (4) jumlah dan pengembangan pelaku terbatas, dan (5) keseluruhan cerita memberikan satu efek/kesan tunggal (1994: 165).

b. Unsur Pembangun Cerpen

Sebagai salah satu jenis karya fiksi, cerpen mengandung unsur-unsur pembangun sebuah karya fiksi. Nurgiyantoro (2010: 23), membagi unsur-unsur pembangun fiksi terdiri atas unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik (*intrinsic*) adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur yang

dimaksud untuk menyebut sebagian saja, misalnya, peristiwa, cerita, plot, penokohan, tema, latar, sudut pandang penceritaan, bahasa atau gaya bahasa, dan lain-lain.

Unsur ekstrinsik (*extrinsic*) adalah unsur-unsur yang berada di luar karya sastra itu, tetapi secara tidak langsung mempengaruhi bangunan atau sistem organisasi karya sastra. Unsur ekstrinsik terdiri dari sejumlah unsur. Unsur-unsur yang dimaksud menurut Wellek & Warren (via Nurgiyantoro, 2010: 24), antara lain adalah keadaan subjektivitas individu pengarang yang memiliki sikap, keyakinan, dan pandangan hidup yang kesemuanya itu akan mempengaruhi karya yang ditulisnya. Unsur biografi pengarang akan turut menentukan corak karya yang dihasilkannya. Unsur ekstrinsik berikutnya adalah psikologi, baik yang berupa psikologi pengarang (yang mencakup proses kreatifnya), psikologi pembaca, maupun penerapan prinsip psikologi dalam karya. Keadaan di lingkungan pengarang seperti ekonomi, politik dan sosial juga akan berpengaruh terhadap karya sastra, dan hal itu merupakan unsur ekstrinsik pula. Unsur ekstrinsik yang lain misalnya pandangan hidup suatu bangsa, berbagai karya seni yang lain, dan sebagainya.

Menurut Stanton (via Wiyatmi, 2006: 30), unsur-unsur pembangun fiksi sebagai berikut: (1) tokoh; (2) alur; (3) latar; (4) judul; (5) sudut pandang; (6) gaya dan nada; (7) tema.

1) Tokoh

Tokoh adalah para pelaku yang terdapat dalam sebuah fiksi. Tokoh dalam fiksi merupakan ciptaan pengarang, meskipun dapat juga merupakan gambaran dari orang-orang yang hidup di alam nyata (Wiyatmi, 2006: 30).

Nurgiantoro (2010) membedakan jenis-jenis tokoh ke dalam beberapa kategori. Tokoh berdasarkan segi peran atau tingkat pentingnya yaitu tokoh utama dan tokoh tambahan. Tokoh berdasarkan fungsi penampilan tokoh yaitu tokoh protagonis dan tokoh antagonis. Tokoh berdasarkan perwatakannya yaitu tokoh sederhana dan tokoh bulat. Tokoh berdasarkan kriteria berkembang atau tidaknya perwatakannya yaitu tokoh statis dan tokoh berkembang. Tokoh berdasarkan kemungkinan pencerminan tokoh cerita terhadap manusia di kehidupan nyata yaitu tokoh tipikal dan tokoh netral.

2) Alur

Plot atau alur adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa lain (Stanton via Nurgiantoro, 2010: 113).

Nurgiantoro (2010: 113), mengemukakan bahwa penampilan peristiwa demi peristiwa yang hanya mendasarkan diri pada urutan waktu saja belum merupakan plot. Agar menjadi sebuah plot, peristiwa-peristiwa itu haruslah diolah dan disiasati secara kreatif, sehingga hasil pengolahan dan penyiasatannya itu sendiri merupakan sesuatu yang indah dan menarik, khususnya dalam kaitannya dengan karya fiksi yang bersangkutan secara keseluruhan.

3) Latar

Menurut Abrams melalui Nurgiantoro (2010: 216), mengemukakan bahwa latar atau *setting* yang disebut juga sebagai landas tumpu, menyoran pada pengertian

tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan.

4) Judul

Judul merupakan hal yang pertama yang paling mudah dikenal oleh pembaca karena sampai saat ini tidak ada karya yang tanpa judul. Judul seringkali mengacu pada tokoh, latar, tema, maupun kombinasi dari beberapa unsur tersebut (Wiyatmi, 2006: 40).

5) Sudut Pandang

Sudut pandang, *point of view*, *viewpoint*, merupakan salah satu unsur fiksi yang oleh Stanton digolongkan sebagai sarana cerita, *literary device*. Walau demikian, hal itu tidak berarti bahwa perannya dalam fiksi tidak penting. Sudut pandang haruslah diperhitungkan kehadirannya, bentuknya, sebab pemilihan sudut pandang akan berpengaruh terhadap penyajian cerita (Nurgiyantoro, 2010: 246).

Menurut Abrams melalui Nurgiyantoro (2010: 248) sudut pandang menyaran pada cara sebuah cerita dikisahkan. Ia merupakan cara dan atau pandangan yang dipergunakan pengarang sebagai sarana untuk menyajikan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah karya fiksi kepada pembaca.

6) Gaya dan Nada

Gaya (gaya bahasa) merupakan cara pengungkapan seorang yang khas bagi seorang pengarang. Gaya meliputi penggunaan diksi (pilihan kata), imajeri (citraan), dan sintaksis (pilihan pola kalimat). Nada berhubungan dengan pilihan gaya untuk mengekspresikan sikap tertentu (Wiyatmi, 2006: 42).

7) Tema

Sayuti (via Wiyatmi, 2006: 43) mengartikan tema merupakan makna cerita. Tema pada dasarnya merupakan sejenis komentar terhadap subjek atau pokok masalah, baik secara eksplisit maupun implisit. Dalam tema terkandung sikap pengarang terhadap subjek atau pokok cerita. Tema memiliki fungsi untuk menyatukan unsur-unsur lainnya. Di samping itu, juga berfungsi untuk melayani visi atau responsi pengarang terhadap pengalaman dan hubungan totalnya dengan jagat raya.

c. Pembelajaran Menulis Cerpen

Baharudin dan Wahyuni (2007: 16) mengungkapkan proses belajar adalah rangkaian aktivitas yang terjadi pada pusat saraf individu yang belajar. Proses belajar terjadi secara abstrak, karena terjadi secara mental dan tidak dapat diamati. Oleh karena itu, proses belajar hanya dapat diamati jika ada perubahan perilaku dari seseorang yang berbeda dengan sebelumnya. Perubahan tersebut bisa dalam hal pengetahuan, afektif, maupun psikomotor. Proses belajar dalam hal ini adalah proses pengajaran sastra yaitu menulis cerpen.

Kegiatan menulis cerpen membutuhkan pengetahuan kebahasaan, keterampilan berbahasa dan bersastra. Dengan berbekal ketiga itu, siswa diharapkan dapat menghasilkan tulisan yang baik. Tulisan yang baik mempunyai ciri-ciri antara lain; bermakna jelas; merupakan kesatuan yang bulat, singkat, dan padat; serta memenuhi kaidah kaidah kebahasaan (Akhadiah, 1988: 2).

Thahar (2009) menguraikan kiat-kiat menulis cerpen. Diantaranya sebagai berikut.

a. Paragraf Pertama

Judul dan paragraf pertama harus memiliki daya tarik karena keduanya adalah “etalase” sebuah cerpen.

b. Mempertimbangkan Pembaca

Mempertimbangkan pembaca dengan membuat tema yang baru, segar, unik menarik, dan menyentuh rasa kemanusiaan.

c. Menggali Suasana

Menggali suasana dengan menciptakan latar yang unik, yaitu menciptakan suasana dengan dialog yang diolah dengan imajinasi sehingga dialog menjadi hidup, seakan-akan suatu peristiwa betul-betul terjadi.

d. Kalimat Efektif

Kalimat ditulis dengan kalimat efektif, yaitu kalimat yang berdaya guna yang langsung memberikan kesan kepada pembaca.

e. Bumbu-Bumbu

Cerpen perlu ditambahkan bumbu sebagai penghidup suasana.

f. Menggerakkan Tokoh atau Karakter

Dalam cerpen perlu ada tokoh. Karakter tokoh dijelaskan melalui tindak tanduknya

g. Fokus Cerita

Dalam sebuah cerpen, hanya ada satu persoalan pokok yang dinamakan fokus.

Persoalan cerita terfokus ke dalam satu persoalan pokok atau masalah pokok.

h. Sentakan Akhir

Cerpen harus diakhiri ketika persoalan sudah dianggap selesai.

i. Menyunting

Penulisan cerpen harus melalui tahap penyuntingan. Penyuntingan berarti proses membenahi pekerjaan yang baru saja selesai. Penyuntingan juga berarti memeriksakan kesalahan ejaan, kata, kalimat, dan paragraf. Cerpen harus diberi judul yang menarik karena judul merupakan daya tarik bagi pembaca.

2. Penilaian dalam Pembelajaran Menulis Cerpen

Nurgiyantoro (2010: 6) menyatakan bahwa penilaian dapat diartikan sebagai suatu proses untuk mengukur kadar pencapaian tujuan. Penilaian dan pengukuran merupakan satu kesatuan yang saling memerlukan. Penilaian, di pihak lain, merupakan proses sistematis dalam pengumpulan, analisis, dan penafsiran informasi untuk menentukan seberapa jauh seorang peserta didik dapat mencapai tujuan pendidikan. Penilaian berurusan dengan aspek kualitatif dan kuantitatif, sedangkan pengukuran selalu berkaitan dengan aspek kuantitatif. Aspek kuantitatif pada penilaian diperoleh melalui pengukuran, sedangkan aspek kualitatif diperoleh dari hasil penafsiran dan pertimbangan terhadap data kuantitatif hasil pengukuran tersebut.

Penilaian terhadap karangan bebas memiliki kelemahan yaitu kadar objektivitas rendah karena unsur subjektivitas pasti akan berpengaruh terhadap penilaian. Penilaian yang dilakukan terhadap karangan peserta didik biasanya bersifat holistik, impresif, dan selintas. Jadi, penilaian yang bersifat menyeluruh berdasarkan kesan yang diperoleh dari membaca karangan secara selintas.

Penilaian dengan pendekatan analisis merinci karangan ke dalam aspek-aspek tertentu. Perincian tersebut didasarkan pada jenis karangan. Kategori pokok dalam menilai karangan meliputi: (1) kualitas dan ruang lingkup isi, (2) organisasi dan penyajian isi, (3) gaya dan bentuk bahasa, (4) mekanik: tata bahasa, ejaan, tanda baca, kerapian tulisan, dan (5) respon afektif guru terhadap karangan.

Dalam pembelajaran menulis cerpen, penilaian yang dilakukan hendaklah mempertimbangkan ketepatan bahasa dalam kaitannya dengan konteks dan isi. Jadi, penilaian tentang kemampuan peserta didik mengorganisasikan dan mengemukakan gagasan dalam bentuk bahasa yang tepat. Tugas menulis harus memberi kesempatan peserta didik untuk memilih dan membuat ungkapan kebahasaan sendiri untuk mengekspresikan gagasan sendiri. Tugas pragmatis kemampuan menulis adalah yang menuntut peserta didik mempertimbangkan unsur bahasa dan gagasan.

3. Hakikat Media

a. Pengertian Media

Kustandi dan Sutjipto (2011: 7) mengungkapkan dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely (via Kustandi dan Sutjipto, 2011: 7) mengungkapkan, apabila dipahami

secara garis besar, maka media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

b. Klasifikasi Media

Anitah (2010: 7) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi tiga jenis yaitu media visual, media audio, dan media audio visual. Media yang termasuk ke dalam media visual antara lain gambar mati atau gambar diam, ilustrasi, karikatur, poster, bagan, diagram, grafik, peta datar, realia dan model, berbagai jenis papan, *overhead projector (OHP)*, *slide projector* (proyektor film bingkai), *filmstrip projector*, dan *opaque projector*. Media yang termasuk ke dalam media audio antara lain berbentuk program audio diantaranya program wicara, wawancara, diskusi, bulletin berita, warta berita, program dokumenter, program *feature* dan majalah udara, dan drama audio. Jenis media audio visual diantaranya slide suara dan televisi.

Sudjana dan Rivai (2010: 3) mengklasifikasikan media menjadi empat jenis yaitu media grafis, media tiga dimensi, media proyeksi dan penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran. Media yang termasuk ke dalam jenis media grafis antara lain gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, dan komik. Media yang termasuk ke dalam jenis media tiga dimensi antara lain model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, dan *diorama*. Media yang

termasuk ke dalam jenis media proyeksi antara lain *slide*, *film strips*, *film*, dan penggunaan OHP.

c. Dasar Pertimbangan Pemilihan Media

Sudjana dan Rivai (2010: 4) mengungkapkan bahwa dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut.

- 1) Ketepatannya dengan tujuan pengajaran; artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan instruksional yang berisikan unsur-unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis lebih memungkinkan digunakannya media pengajaran.
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran; artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- 3) Kemudahan memperoleh media; artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, sedikit-tidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar.
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakannya; apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada medianya, tetapi dampak dari penggunaan oleh guru pada saat terjadinya interaksi belajar siswa dengan lingkungannya.
- 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya; sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.

- 6) Sesuai dengan taraf berpikir siswa; memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para siswa.

Berdasarkan kriteria-kriteria tersebut, guru dapat lebih mudah menggunakan media apa yang dianggap tepat untuk membantu proses pembelajaran di kelas.

d. Fungsi dan Manfaat Media dalam Proses Pembelajaran

Levie dan Lentz (melalui Kustandi dan Sutjipto, 2011: 19) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

Fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Fungsi afektif dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa. Fungsi kognitif terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali (Kustandi dan Sutjipto, 2011: 20).

Sudjana dan Rivai (2010: 2) memaparkan manfaat media pengajaran dalam proses pembelajaran antara lain; (1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran dengan lebih baik, (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penilaian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain. Media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam proses pembelajaran, sehingga penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran. Fungsi media dalam pembelajaran pada umumnya untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi komunikasi dalam proses belajar mengajar yang terjadi di dalam kelas, agar siswa lebih mudah dalam memahami bahan pembelajaran yang disampaikan guru maka memerlukan adanya bantuan media sebagai sarana penunjang. Sudjana dan Rivai (2010: 4) menyatakan bahwa penggunaan media tidak dilihat atau dinilai dari segi kecanggihan medianya, tetapi yang lebih penting adalah fungsi dan perannya dalam membantu mempertinggi proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran sangat bergantung kepada tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, kemudahan memperoleh media yang diperlukan serta kemampuan guru dalam menggunakannya dalam proses belajar mengajar

(Sudjana dan Rivai, 2010: 4). Media akan memiliki manfaat yang besar bagi siswa dan guru apabila suatu media digunakan untuk pembelajaran yang sesuai dengan jenis dan manfaat media. Oleh karena itu, guru hendaknya dapat memilih secara cermat suatu media yang akan digunakan, hal ini disebabkan setiap media memiliki karakteristik sendiri.

4. Media Gambar Ilustrasi sebagai Media Pembelajaran

Smaldino mengatakan bahwa gambar atau fotografi dapat memberikan gambaran tentang segala sesuatu, seperti: binatang, orang, tempat, atau peristiwa. Gambar diam yang pada umumnya digunakan dalam pembelajaran, yaitu: potret, kartupos, ilustrasi dari buku, katalog, dan gambar cetak. Melalui gambar dapat diterjemahkan ide-ide abstrak dalam bentuk yang lebih realistis (melalui Anitah, 2010: 8).

Ilustrasi berasal dari bahasa latin *illustrate*, yang berarti menerangkan atau membuat sesuatu menjadi jelas. Ilustrasi juga didefinisikan sebagai gambar atau wujud yang menyertai teks. Gambar atau tulisan tersebut merupakan suatu kesatuan yang bertujuan memperjelas teks atau buku cetakan yang diterbitkan (Anitah, 2010: 11).

Dalam buku-buku bacaan cerita fiksi dan nonfiksi anak “dipenuhi” gambar-gambar yang muncul di (hampir) setiap halaman, namun keterkaitan antara gambar dan teks verbal lebih longgar. Gambar-gambar yang muncul di setiap halaman itu lebih bersifat melengkapi, mengkonkretkan, dan menguatkan cerita verbal serta lebih

menggambarkan isi atau adegan pokok yang terdapat di halaman yang bersangkutan. Jadi, gambar-gambar ilustrasi itu tidak menggambarkan adegan demi adegan, atau tokoh demi tokoh secara berurutan sebagaimana halnya dalam komik (Nurgiyantoro, 2005: 416).

Gambar-gambar ilustrasi dalam buku cerita fiksi dan nonfiksi pada umumnya merupakan gambar-gambar tunggal. Walau terdapat lebih dari satu gambar di halaman-halaman tertentu, pada hakikatnya gambar-gambar itu tetaplah berdiri sendiri atau dapat dimaknai secara sendiri, dan bukan merupakan gambar-gambar yang berurutan (Nurgiyantoro, 2005: 416).

Edgar Dale mengatakan bahwa gambar dapat mengalihkan pengalaman belajar dari taraf belajar dengan lambang kata-kata ke taraf yang lebih konkrit (pengalaman langsung). Misalnya guru akan menjelaskan terjadinya letusan gunung berapi, maka pebelajar akan lebih mudah menangkap gambar daripada uraian guru dengan kata-kata. Selain dapat menggambarkan berbagai hal, gambar dapat diperoleh dari majalah, Koran, atau buletin, dan lain-lain (melalui Anitah, 2010: 8).

Gambar dipilih sebagai media pembelajaran karena mempunyai beberapa manfaat, antara lain menimbulkan daya tarik bagi pebelajar, mempermudah pengertian pebelajar, memperjelas bagian-bagian yang penting, dan menyingkat suatu uraian panjang (Anitah, 2010: 9).

Sebagai media pembelajaran, gambar mempunyai kelebihan dan kekurangan. Anitah (2010: 8) menguraikan kelebihan gambar antara lain dapat menerjemahkan ide-ide abstrak ke dalam bentuk yang lebih nyata, banyak tersedia dalam buku-buku,

sangat mudah dipakai karena tidak membutuhkan peralatan, relatif tidak mahal, dan dapat dipakai untuk berbagai tingkat pelajaran dan bidang studi. Kelemahan gambar antara lain kadang-kadang terlampau kecil untuk ditunjukkan di kelas yang besar, tidak dapat menunjukkan gerak, pebelajar tidak selalu mengetahui bagaimana membaca gambar.

5. Media Komik Tanpa Teks sebagai Media Pembelajaran

Kata Komik berasal dari bahasa Perancis "*comique*" yang merupakan kata sifat lucu atau menggelikan. *Comique* sendiri berasal dari bahasa Yunani yaitu komikos (Nugroho. E, 1990: 54). Komik sangat erat kaitannya dengan kartun. Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Sudjana dan Rivai, 2010: 64).

Komik berfungsi sebagai hiburan kepada para pembaca karena pada awalnya komik bersifat humor dan lucu. Namun dalam perkembangannya, tema yang diangkat semakin meluas sehingga muncul tema-tema yang bersifat petualang maupun fantasi. Luasnya popularitas komik telah mendorong banyak guru bereksperimen dengan medium ini untuk maksud pengajaran. Banyak percobaan telah dibuat di dalam seni bahasa pada tingkat SMP dan SMA (Sudjana dan Rivai, 2010: 65). Walaupun komik telah mencapai popularitas secara luas terutama sebagai medium hiburan, beberapa materi tertentu dalam penggolongannya ini memiliki nilai edukatif yang tidak

diragukan (Sudjana dan Rivai, 2010: 69). Oleh karena itu, dalam perkembangan selanjutnya, komik dapat dijadikan sarana atau media untuk proses pembelajaran.

Komik hadir dengan menampilkan gambar-gambar dalam panel-panel secara berderet yang disertai balon-balon teks tulisan dan membentuk sebuah cerita. Dalam kaitan ini sebagai istilah, komik dapat dipahami sebagai simulasi gambar dan teks yang disusun berderet per adegan untuk kemudian menjadi sebuah cerita (Rahardian melalui Nurgiyantoro, 2005: 409). Namun demikian, komik tampil tanpa teks karena gambar dalam komik adalah bahasanya sendiri, yaitu bahasa komik sebagaimana halnya gambar rekaman pada pita seluloid dalam film. Gambar dalam komik adalah sebuah penangkapan adegan saat demi saat, peristiwa demi peristiwa, sebagai representasi cerita yang disampaikan dengan menampilkan figur dan latar. Gambar-gambar dalam komik dapat dipandang sebagai alat komunikasi lewat bahasa gambar (Nurgiyantoro, 2005: 409).

Komik memiliki cerita yang ringkas dan menarik perhatian, dilengkapi dengan aksi. Selain itu komik dibuat lebih hidup dan diolah dengan pemakaian warna-warna utama secara bebas (Sujana dan Rivai, 2010: 64). Muchlish (2009: 139) mengemukakan tujuan penggunaan komik sebagai media pembelajaran sebagai berikut; (1) untuk menerjemahkan sumber verbal (tulisan) dan memperjelas pengertian murid, (2) untuk memudahkan siswa berimajinasi (membayangkan) kejadian-kejadian yang terdapat dalam gambar, (3) untuk membantu siswa mengungkapkan ide berdasar gambar narasi yang menyertainya, (4) mengongkretkan pembelajaran dan memperbaiki kesan-kesan yang salah dari ilustrasi secara lisan.

Nurgiantoro (2005: 407) menyatakan komik merupakan salah satu bacaan yang paling digemari bukan saja oleh pembaca anak-anak, tetapi juga orang dewasa. Sudjana dan Rivai (2010:68) mengemukakan bahwa peran pokok dari buku komik dalam pengajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat para siswa, sehingga komik akan dapat menjadi alat pengajaran yang efektif. Gambar-gambar kartun dalam komik biasanya memuat esensi pesan yang harus disampaikan dan dituangkan dalam gambar sederhana dan menggunakan simbol serta karakter yang mudah dikenal, juga dimengerti dengan cepat. Selain itu, pemilihan media komik didasarkan pada suatu alasan bahwa tujuan mengajar di kelas bukan hanya mentransformasikan pengetahuan saja, tetapi menumbuhkan peran aktif siswa.

Kehadiran teks atau kata dalam komik bukan menjadi keharusan sebuah komik karena gambar-gambar yang disajikan dalam komik sudah membentuk sebuah cerita. Nurgiantoro (2005: 407) mengemukakan bahwa gambar-gambar komik itu sendiri pada umumnya sudah “berbicara”, dan dibuat menjadi deretan gambar yang menampilkan alur cerita. Tanpa kata, seseorang sudah bisa menangkap suasana batin tokoh-tokoh yang ditampilkan melalui gambar.

Pernyataan senada diungkapkan oleh McCloud (2008: 8), komik tidak harus mengandung kata-kata. Sementara itu, huruf dalam sebuah komik disebut oleh McCloud sebagai gambar statis. Huruf-huruf itu akan menjadi kata bila disusun dalam urutan tertentu dan diletakkan secara berdampingan. Selebihnya, unsur yang memiliki pengaruh kuat dalam menyampaikan pesan, informasi, dan cerita dalam komik adalah gambar.

6. Media Gambar Ilustrasi dan Media Komik Tanpa Teks dalam Pembelajaran Menulis Cerpen

a. Media Gambar Ilustrasi dalam Pembelajaran Menulis Cerpen

Media gambar ilustrasi dalam pembelajaran menulis cerpen disajikan dalam bentuk gambar ilustrasi yang menggambarkan suatu kejadian. Berbeda dengan komik yang mempunyai beberapa gambar dan gambar-gambar tersebut mempunyai alur, gambar ilustrasi hanya terdiri dari satu buah gambar tersendiri tanpa mempunyai alur. Gambar disajikan berdasarkan adegan pokok sebuah kejadian atau peristiwa sehingga hanya terdapat satu buah gambar.

Media gambar mempunyai beberapa kelebihan jika digunakan sebagai media pembelajaran antara lain media gambar dapat menerjemahkan ide-ide abstrak ke dalam bentuk yang lebih nyata dan sangat mudah dipakai karena tidak membutuhkan peralatan. Kelebihan lain yaitu dapat dipakai untuk berbagai tingkat pelajaran dan bidang studi (Anitah, 2010: 8). Artinya media gambar tidak hanya dapat digunakan pada pelajaran bahasa Indonesia pada jenjang SMA tetapi dapat digunakan pada mata pelajaran lain pada jenjang yang lain.

Langkah-langkah yang dilakukan pada pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan media gambar ilustrasi adalah sebagai berikut; *Pertama*, guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. *Kedua*, guru memberikan materi pengantar kepada siswa tentang cerpen dan unsur-unsur pembangun cerpen. *Ketiga*, siswa dan guru bertanya jawab tentang materi yang disampaikan. *Keempat*, siswa membaca teks cerpen. *Kelima*, guru membagikan media gambar ilustrasi

kepada siswa. *Keenam*, guru memberikan penjelasan tentang media gambar ilustrasi yang akan digunakan untuk media pembelajaran menulis cerpen. *Ketujuh*, siswa mengamati gambar dalam media gambar ilustrasi yang diberikan oleh guru. *Kedelapan*, guru memberi instruksi kepada siswa untuk menulis cerpen dengan bantuan media gambar ilustrasi yang telah disajikan. *Kesembilan* setelah siswa selesai mengerjakan tugas, siswa dan guru memberikan kesimpulan. *Kesepuluh*, tugas dikumpulkan pada guru.

b. Media Komik Tanpa Teks dalam Pembelajaran Menulis Cerpen

Komik digunakan sebagai media pembelajaran menulis cerpen dengan menyajikan gambar-gambar yang mempunyai alur cerita. Gambar-gambar yang disajikan tentu saja tidak terlepas dari kaidah komik. Diharapkan dengan bantuan komik tersebut, siswa dapat lebih mudah menulis cerpen.

Will Einser (melalui McClouds, 2008: 7) mengungkapkan bahwa komik merupakan sebuah seni berurutan. Sebuah gambar-gambar jika dilihat satu per satu hanya akan menjadi gambar, namun ketika gambar tersebut disusun secara berurutan, sekalipun hanya terdiri dari dua gambar, maka gambar-gambar tersebut berubah nilainya menjadi seni komik. Alur cerita yang disajikan dalam komik akan diperjelas ketika siswa melihat urutan gambar yang terdapat dalam gambar komik. Dengan demikian, siswa dapat mengolah idenya berdasarkan pada gambar yang telah disediakan.

Media komik mempunyai kelebihan jika digunakan untuk media pengajaran. Salah satu kelebihan dari komik yaitu penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualkan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Hal inilah yang menginspirasi komik yang isinya materi pelajaran (Daryanto, 2010: 120).

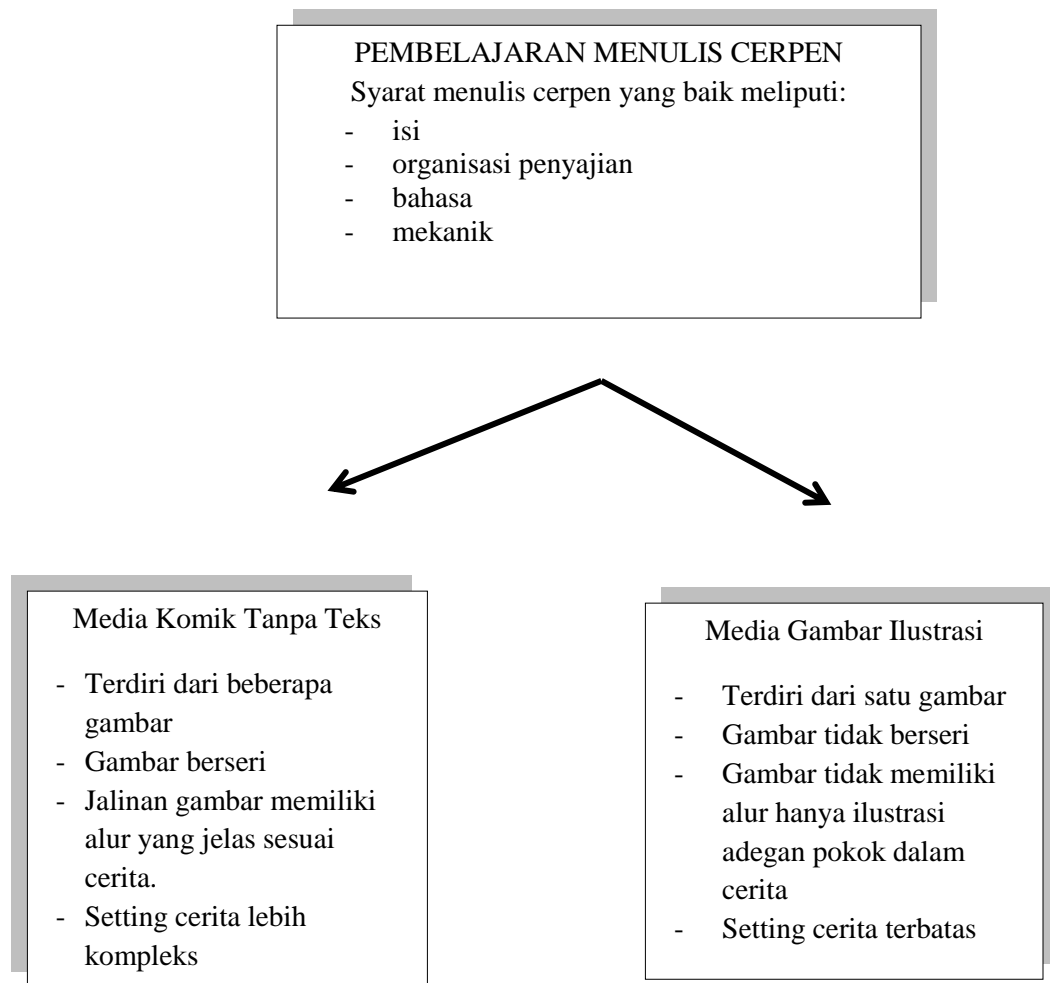
Ciri media komik yang digunakan dalam penelitian ini adalah terdiri dari beberapa gambar yang memiliki alur cerita dan tidak disertai teks atau balon suara. Langkah-langkah yang dilakukan pada pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan media komik tanpa teks adalah sebagai berikut; *Pertama*, guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. *Kedua*, guru memberikan materi pengantar kepada siswa tentang cerpen dan unsur-unsur pembangun cerpen. *Ketiga*, siswa dan guru bertanya jawab tentang materi yang disampaikan. *Keempat*, siswa membaca teks cerpen. *Kelima*, guru membagikan media komik tanpa teks kepada siswa. *Keenam*, guru memberikan penjelasan tentang media komik tanpa teks yang akan digunakan untuk media pembelajaran menulis cerpen. *Ketujuh*, siswa mengamati gambar dalam media komik tanpa teks yang diberikan oleh guru. *Kedelapan*, guru memberi instruksi kepada siswa untuk menulis cerpen dengan bantuan media komik tanpa teks yang telah disajikan. *Kesembilan* setelah siswa selesai mengerjakan tugas, siswa dan guru memberikan kesimpulan. *Kesepuluh*, tugas dikumpulkan pada guru.

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian ini berjudul *Perbandingan Keefektifan antara Media Gambar Ilustrasi dan Media komik tanpa Teks dalam Menulis Cerpen Siswa Kelas X SMAN 1 Srandakan*. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian Galuh Cita Sagani tahun 2012 yang berjudul *Keefektifan Media Komik Tanpa Teks dalam Pembelajaran Menulis Dongeng pada Siswa Kelas VII SMP NEGERI 1 Wates*. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian eksperimen. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan kemampuan menulis dongeng siswa yang menggunakan media komik tanpa teks dan kemampuan menulis dongeng siswa tanpa menggunakan media komik tanpa teks. Perbedaan tersebut ditunjukkan dengan hasil Uji-t pascates kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menunjukkan t hitung adalah 3,701 dengan db = 57, dan nilai $p = 0,000$ ($p = 0,000 < 0,050$). Hasil penelitian ini juga membuktikan bahwa pembelajaran menulis dongeng dengan menggunakan media komik tanpa teks lebih efektif dibanding dengan pembelajaran menulis dongeng tanpa menggunakan media komik tanpa teks. Keefektifan penggunaan media komik tanpa teks dapat dilihat dari Uji-t kenaikan skor kedua kelompok dan gain skor dari masing-masing kelompok. Hasil Uji-t kenaikan skor keterampilan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menghasilkan t hitung = 3,132 dengan df 57, dan nilai p sebesar 0,003. Nilai p lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($p = 0,003 < 0,05$). Gain skor kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol, yakni sebesar 10,20. Penelitian Galuh Cita

Sagani relevan dengan penelitian ini karena memiliki kesamaan yang merujuk pada penggunaan media komik sebuah inovasi pembelajaran bagi siswa.

C. Kerangka Berpikir



Gambar 1: **Kerangka Berpikir**

Penelitian ini akan membandingkan keefektifan antara media gambar ilustrasi dengan media komik tanpa teks dalam pembelajaran menulis cerpen. Dua media

tersebut mempunyai beberapa perbedaan. Perbedaan yang peneliti garis bawahi yaitu gambar-gambar dalam media komik tanpa teks mempunyai alur dan setting yang kompleks. Media gambar ilustrasi tidak terdapat alur dan seting cerita terbatas. Dalam penulisan cerpen yang baik, alur dan setting masuk ke dalam aspek organisasi penyajian cerpen. Artinya alur dan setting merupakan aspek yang penting dalam penulisan sebuah cerpen. Diduga pembelajaran menulis cerpen menggunakan media komik tanpa teks lebih efektif dari pada menggunakan media gambar ilustrasi. Diduga terdapat perbedaan kemampuan menulis cerpen antara siswa yang diajar menggunakan media komik tanpa teks dan siswa yang diajar menggunakan media gambar ilustrasi.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah.

1. Hipotesis Nol
 - a. Tidak terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan menulis cerpen antara kelas yang menggunakan media komik tanpa teks dan kelas yang menggunakan media gambar ilustrasi pada pembelajaran menulis cerpen siswa kelas X SMAN 1 Srandakan.
 - b. Penggunaan media komik tanpa teks tidak lebih efektif dari pada media gambar ilustrasi dalam pembelajaran menulis cerpen siswa kelas X SMAN 1 Srandakan.

2. Hipotesis Kerja

- a. Terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan menulis cerpen antara kelas yang menggunakan media komik tanpa teks dan kelas yang menggunakan media gambar ilustrasi pada pembelajaran menulis cerpen siswa kelas X SMAN 1 Srandakan.
- b. Penggunaan media komik tanpa teks lebih efektif dari pada media gambar ilustrasi dalam pembelajaran menulis cerpen siswa kelas X SMAN 1 Srandakan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain dan Paradigma Penelitian

1. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini desain yang digunakan adalah *pretest-posttest design*. Desain ini terdiri atas dua kelompok yang masing-masing diberikan *pretest* dan *posttest*. Kelompok eksperimen satu dan kelompok eksperimen dua sebelum melakukan *posttest* diberikan perlakuan berbeda. Pembelajaran pada kelompok eksperimen satu menggunakan media gambar ilustrasi dan kelompok eksperimen dua menggunakan media komik tanpa teks. Langkah-langkah desain *pretest-posttest design* dapat dijabarkan sebagai berikut. Pertama, menentukan dua kelompok yang akan dijadikan sampel penelitian. Penentuan sampel dilakukan dengan teknik *simple random sampling*. Pengambilan sampel dilakukan secara acak dengan cara mengundi seluruh kelas X SMAN 1 Srandakan Bantul yang berjumlah tiga kelas untuk menentukan kelompok eksperimen satu dan kelompok eksperimen dua. Kedua, pemberian *pretest* pada semua subjek untuk mengetahui tingkat kondisi subjek yang berkaitan dengan variabel dependen. Ketiga, pemberian perlakuan eksperimen berupa penerapan media gambar ilustrasi pada kelompok eksperimen satu dan penerapan media komik tanpa teks pada kelompok eksperimen dua. Dalam hal ini, guru mempersiapkan materi dan media. Keempat, memberikan *posttest* pada kelompok eksperimen satu dan kelompok eksperimen dua untuk membandingkan hasilnya.

Tabel 1: *Pretest-Posttest Design*

Kelompok	<i>Pretest</i>	Variabel Bebas	<i>Posttest</i>
E1	Y1	X1	Y2
E2	Y1	X2	Y2

Keterangan :

E : Kelompok eksperimen

Y1 : *Pretest* kelompok eksperimen satu dan kelompok eksperimen dua

Y2 : *Posttest* kelompok eksperimen satu dan kelompok eksperimen dua

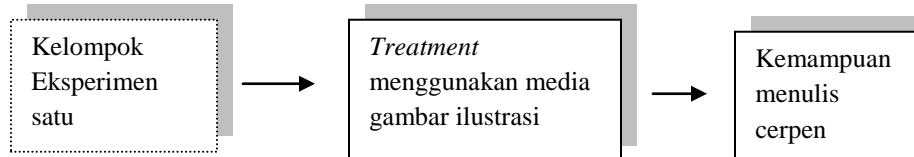
X1 : Media gambar ilustrasi

X2 : Media komik tanpa teks

2. Paradigma Penelitian

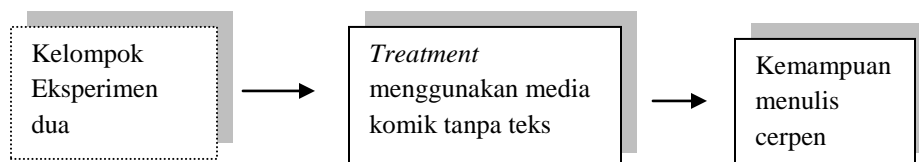
Paradigma penelitian ini digambarkan dalam gambar berikut.

a. Paradigma Kelompok Eksperimen Satu



Gambar 2: Paradigma Kelompok Eksperimen Satu

b. Paradigma Kelompok Eksperimen Dua



Gambar 3: Paradigma Kelompok Eksperimen Dua

Dari gambar paradigma penelitian di atas, variabel penelitian yang telah ditetapkan dikenai prauji dengan pengukuran menggunakan *pretest*. Pembelajaran menggunakan media gambar ilustrasi untuk kelompok eksperimen satu dan media komik tanpa teks untuk kelompok eksperimen dua. Setelah itu, kedua kelompok tersebut dikenai pengukuran dengan menggunakan *posttest*.

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas X SMAN 1 Srandakan, Jalan Pandansimo Km 1, Trimurti, Srandakan, Bantul, Yogyakarta.

2. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada jam pelajaran bahasa Indonesia, menggunakan media gambar ilustrasi dan media komik tanpa teks dengan menyesuaikan kondisi kelas. Proses penelitian dilaksanakan pada bulan April sampai Mei semester dua tahun ajaran 2013/2014.

Tabel 2: **Jadwal Pengambilan Data Menulis Cerpen**

No	Kelompok	Kelas	Waktu pelaksanaan	Keterangan	Jam ke-
1	Eksperimen 1	X2	Senin, 28 April 2014	<i>Pretest</i>	7-8
2	Eksperimen 1	X2	Rabu, 30 April 2014	Perlakuan I	1-2
3	Eksperimen 2	X1	Sabtu, 3 Mei 2014	<i>Pretest</i>	1-2
4	Eksperimen 1	X2	Senin, 5 Mei 2014	Perlakuan II	7-8
5	Eksperimen 1	X2	Rabu, 7 Mei 2014	Perlakuan III	1-2
6	Eksperimen 2	X1	Kamis, 8 Mei 2014	Perlakuan I	3-4
7	Eksperimen 2	X1	Sabtu, 10 Mei 2014	Perlakuan II	1-2
8	Eksperimen 1	X2	Senin, 12 Mei 2014	<i>Posttest</i>	7-8
9	Eksperimen 2	X1	Sabtu, 17 Mei 2014	Perlakuan III	1-2
10	Eksperimen 2	X1	Kamis, 22 Mei 2014	<i>Posttest</i>	3-4

C. Variabel Penelitian

Pada penelitian ini terdapat tiga macam variabel, yaitu sebagai berikut.

1. Variabel Bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media gambar ilustrasi dan media komik tanpa teks. Media gambar ilustrasi digunakan untuk perlakuan bagi kelompok eksperimen satu, sedangkan media komik tanpa teks digunakan untuk perlakuan bagi kelompok eksperimen dua.

2. Variabel Terikat

Dalam penelitian ini variabel terikat berupa tingkat kemampuan siswa menulis cerpen setelah diberi perlakuan yang berupa penggunaan media gambar ilustrasi dan penggunaan media komik tanpa teks. Jadi, variabel terikat dinilai dari hasil kemampuan siswa menulis cerpen.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas X SMAN Srandakan, yaitu kelas X.1, X.2, dan X.3 dengan jumlah 68 siswa. Penetapan populasi ini dilakukan dengan asumsi bahwa kelas X sangat tepat untuk mendapatkan perlakuan ini, mengingat materi tentang menulis cerpen ada di kelas X.

Tabel 3: **Perincian Jumlah Siswa Kelas X SMAN 1 Srandakan Bantul**

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	X1	23
2	X2	23
3	X3	22
Jumlah		68

2. Sampel

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini termasuk dalam *probability sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel (Sugiyono, 2009: 120). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *simple random sampling*.

Pengambilan sampel dilakukan secara acak dengan cara mengundi seluruh kelas X SMAN 1 Srandakan Bantul yang berjumlah tiga kelas untuk menentukan kelompok eksperimen satu dan kelompok eksperimen dua. Dari hasil pengundian tiga kelas di SMAN 1 Srandakan Bantul diperoleh sampel, yaitu kelas X1 sebagai kelompok eksperimen dua dan kelas X2 sebagai kelompok eksperimen satu.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tes

Tes dapat digunakan untuk memperoleh data berupa nilai peserta didik. Tes akan dilakukan sebanyak dua kali, yaitu *pretest* dan *posstest*. *Pretest* dilakukan untuk

mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam menulis cerpen. *Posttest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik setelah diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen satu dan eksperimen dua.

2. Dokumentasi

Teknik ini digunakan untuk memperoleh data berupa jumlah peserta didik, transkrip nilai dalam pembelajaran menulis cerpen, dan foto kegiatan pembelajaran menulis cerpen.

F. Instrumen Penelitian

1. Perangkat Pembelajaran

a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Perangkat ini terdiri dari dua macam RPP. Pertama, RPP yang digunakan untuk kelas yang menggunakan media komik tanpa teks. Kedua, RPP untuk kelas yang menggunakan media gambar ilustrasi.

b. Media Gambar Ilustrasi

Media gambar ilustrasi merupakan media yang digunakan oleh kelompok eksperimen satu. Media gambar ilustrasi adalah media berbentuk gambar yang di dalamnya mengilustrasikan sebuah peristiwa. Diharapkan dengan bantuan gambar pada media gambar ilustrasi, dapat memudahkan siswa dalam menulis cerpen.

c. Media Komik Tanpa Teks

Media komik tanpa teks merupakan media yang digunakan oleh kelompok eksperimen dua. Media komik tanpa teks adalah media yang berbentuk komik. komik

tersebut menceritakan sebuah peristiwa dengan beberapa gambar berseri yang mempunyai alur cerita dan saling berkaitan tetapi tidak disertai balon suara. Diharapkan dengan bantuan gambar pada media komik tanpa teks, dapat memudahkan siswa dalam menulis cerpen.

2. Pengembangan Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes. Tes ini berfungsi untuk mengetahui kemampuan menulis cerpen awal siswa dan kemampuan menulis cerpen akhir siswa. Tes ini dikerjakan oleh siswa baik dari kelas eksperimen satu maupun kelas eksperimen dua.

Adapun pedoman penilaian yang dipakai dalam instrumen penilaian ini berupa faktor-faktor yang berkaitan dengan penilaian karangan seperti yang diungkapkan Hartifield dkk (melalui Nurgiyantoro, 2010: 441).

Pedoman penilaian di bawah ini mengacu pada pedoman penilaian oleh Nurgiyantoro (2010: 441) dengan penambahan dan pengurangan dari penulis.

Tabel 4: Pedoman Penilaian Menulis Cerpen

No	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Organisasi dan Penyajian Cerita	Sarana Cerita	
		a. Tema	1-5
		b. Judul	1-5
		c. Sudut Pandang	1-5
		d. Gaya dan Nada	1-5
		Fakta Cerita	
		a. Alur	
		1) Tahapan	1-5
		2) Konflik	1-5
		3) Klimaks	1-5
		b. Latar	1-5
		c. Tokoh	1-5
		d. Amanat	1-5
2.	Isi	Kreatifitas Pengembangan Cerita Sesuai dengan Tema	1-5
		Penyajian Urutan Cerita Logis	1-5
		Pemanfaatan Narasi dan Dialog	1-5
3.	Mekanik	a. Ejaan	
		1) Penulisan Huruf kapital	1-5
		2) Penulisan Kata	1-5
		b. Penerapan Tanda Baca	1-5
		c. Penulisan Paragraf dan Dialog	1-5
		d. Kerapian	1-5
Skor Maksimal			90

3. Uji Instrumen Penelitian

a. Validitas Instrumen

Instrumen penelitian akan diuji dengan menggunakan validitas isi. Validitas isi menguji instrumen yang berupa tes. Dengan validitas isi, selanjutnya akan dicari kesesuaian dengan tujuan dan deskripsi bahan yang akan diajarkan dengan mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Uji validitas juga melibatkan dari *expert judgment*, yaitu pendapat dari para ahli. Dalam penelitian ini yang

berperan sebagai *expert judgment* adalah guru Bahasa Indonesia kelas X SMAN 1 Srandakan, Dra. Sri Hastuti.

b. Reliabilitas Instrumen

Koefisien reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan penghitungan rumus *Alpha Cronbach*. Koefisien reliabilitas *Alpha Cronbach* diterapkan pada tes yang mempunyai skor berskala dan dikhotomis sekaligus. Artinya, prosedur uji reliabilitas ini diterapkan pada hasil pengukuran yang berjenjang, misalnya: 1- 4, 1-5, 1- 6, atau yang lain tergantung maksud penyusunannya (Nurgiantoro, 2010: 171). Hasil perhitungan koefisiensi reliabilitas dengan *Alpha Cronbach* tersebut diinterpretasikan dengan tingkat keandalan koefisiensi korelasi sebagai berikut.

antara 0,800 sampai 1,000 adalah sangat tinggi

antara 0,600 sampai 0,799 adalah tinggi

antara 0,400 sampai 0,599 adalah cukup

antara 0,200 sampai 0,399 adalah rendah

antara 0,000 sampai 0,179 adalah sangat rendah

(Arikunto, 2002: 245)

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan dengan bantuan program SPSS 20.0, didapatkan nilai koefisien alpha = 0,893 lebih besar daripada 0,6. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut dinyatakan reliabel. Hasil perhitungan dapat dilihat pada lampiran lima.

G. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tahap Praeksperimen

Pada tahap pra-eksperimen, dengan menggunakan teknik *random sample*, peneliti menentukan dua kelas untuk dijadikan sampel penelitian, satu kelas sebagai kelompok eksperimen satu dan satu kelas sebagai kelompok eksperimen dua. Dari teknik tersebut diperoleh kelas X.1 sebagai kelompok eksperimen dua dan kelas X.2 sebagai kelompok eksperimen satu. Setelah menentukan sampel penelitian, kemudian dilakukan *pretest* pada kedua kelompok tersebut. *Pretest* ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa awal dalam menulis cerpen, kemudian hasil dari *pretest* siswa dibandingkan dengan hasil yang sudah dicapai siswa setelah dilakukan perlakuan (*treatment*). Dengan demikian, kelompok eksperimen satu dan kelompok eksperimen dua berangkat dari titik tolak yang sama. Penghitungan pada tahap ini diujikan dengan Uji-t menggunakan bantuan SPSS versi 20.0. Hasil Uji-t data *pretest* kemampuan menulis cerpen kelompok eksperimen satu dan kelompok eksperimen dua dapat dilihat pada lampiran dan tabel berikut.

Tabel 5: Rangkuman Uji-t Data *Pretest* Kemampuan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen Satu dan Kelompok Eksperimen dua

Data	t hitung	df	P	Keterangan
<i>Pretest</i> kelompok eksperimen satu dan kelompok eksperimen dua	0,516	44	0,608	$P > 0,05 \neq$ signifikan

Tabel lima menunjukkan bahwa perhitungan menggunakan rumus statistik dengan bantuan komputer program SPSS 20.0 diperoleh nilai t hitung = 0,516 dengan df 44, pada taraf signifikansi 0,05% (5%). Hasil Uji- t *pretest* keterampilan menulis cerpen kelompok eksperimen satu dan kelompok eksperimen dua menghasilkan nilai p sebesar 0,608. Nilai p lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, hasil Uji- t menunjukkan bahwa keterampilan menulis cerpen antara kelompok eksperimen satu dan kelompok eksperimen dua berangkat dalam keadaan yang sama sebelum diberi perlakuan.

2. Tahap Eksperimen

Setelah kedua kelompok dianggap memiliki kondisi yang sama dan telah diberikan *pretest*, maka untuk tahap selanjutnya diadakan *treatment* (perlakuan) untuk mengetahui kemampuan menulis cerpen. Perlakuan yang dilakukan dengan menggunakan media komik tanpa teks, media gambar ilustrasi, buku paket, peserta didik, guru, dan peneliti. Guru sebagai pelaku manipulasi proses belajar-mengajar dan peneliti sebagai pelaku yang memanipulasi proses belajar mengajar.

Manipulasi adalah pemberian perlakuan dengan menggunakan media gambar ilustrasi terhadap kelompok eksperimen satu dan media komik tanpa teks terhadap kelompok eksperimen dua. Siswa berperan sebagai sasaran manipulasi. Pada kelompok eksperimen satu dan kelompok eksperimen dua, siswa yang menggunakan media komik tanpa teks dan media gambar ilustrasi dapat mengembangkan sendiri konsep dan fakta yang diperoleh dari hasil pembelajaran.

Tahap-tahap pelaksanaan eksperimen ini adalah sebagai berikut.

a. Kelompok Eksperimen Satu

Kelompok eksperimen satu dalam pembelajaran menulis cerpen diberi perlakuan dengan menggunakan media gambar ilustrasi. Siswa berlatih menulis cerpen setelah siswa melihat gambar ilustrasi yang disajikan. Siswa mengamati gambar pada gambar ilustrasi, kemudian siswa mengembangkan gambar tersebut ke dalam bentuk tulisan cerpen.

Berikut ini merupakan rancangan kegiatan pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan gambar ilustrasi pada kelompok eksperimen satu.

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- 2) Guru memberikan materi pengantar kepada siswa tentang cerpen dan unsur-unsur pembangun cerpen.
- 3) Siswa dan guru bertanya jawab tentang materi yang disampaikan.
- 4) Guru membagikan media gambar ilustrasi kepada siswa.
- 5) Guru memberikan penjelasan tentang media gambar ilustrasi yang akan digunakan untuk media pembelajaran menulis cerpen.
- 6) Siswa mengamati gambar dalam media gambar ilustrasi yang diberikan oleh guru.
- 7) Guru memberi instruksi kepada siswa untuk menulis cerpen dengan bantuan media gambar ilustrasi yang telah disajikan.

- 8) Setelah siswa selesai mengerjakan tugas, siswa dan guru memberikan kesimpulan.
- 9) Tugas dikumpulkan pada guru.

b. Kelompok Eksperimen Dua

Kelompok eksperimen dua dalam pembelajaran menulis cerpen diberi perlakuan dengan menggunakan media komik tanpa teks. Siswa berlatih menulis cerpen setelah siswa melihat media komik tanpa teks yang disajikan. Siswa menentukan unsur-unsur cerita pada media komik tanpa teks, kemudian siswa mengembangkan unsur-unsur cerita tersebut ke dalam bentuk tulisan cerpen.

Berikut ini merupakan rancangan kegiatan pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan media komik tanpa teks pada kelompok eksperimen dua.

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- 2) Guru memberikan materi pengantar kepada siswa tentang cerpen dan unsur-unsur pembangun cerpen.
- 3) Siswa dan guru bertanya jawab tentang materi yang disampaikan.
- 4) Guru membagikan media komik tanpa teks kepada siswa.
- 5) Guru memberikan penjelasan tentang media komik tanpa teks yang akan digunakan untuk media pembelajaran menulis cerpen.
- 6) Siswa mengamati gambar dalam media komik tanpa teks yang diberikan oleh guru.

- 7) Guru memberi instruksi kepada siswa untuk menulis cerpen dengan bantuan media komik tanpa teks yang telah disajikan.
- 8) Setelah siswa selesai mengerjakan tugas, siswa dan guru memberikan kesimpulan.
- 9) Tugas dikumpulkan pada guru.

3. Tahap Pasca Eksperimen

Tahap pasca eksperimen merupakan langkah terakhir dalam penelitian ini. Setelah masing-masing kelompok mendapatkan perlakuan, kedua kelompok tersebut diberikan *posttest* dengan materi yang serupa seperti saat kegiatan *pretest*. *Posttest* bertujuan untuk melihat perbedaan kemampuan menulis cerpen setelah diberikan perlakuan, yaitu pembelajaran menulis cerpen menggunakan media gambar ilustrasi dan pembelajaran menggunakan media komik tanpa teks. Selain itu, juga untuk membandingkan nilai yang dicapai saat *pretest*, apakah hasilnya meningkat, sama, atau menurun.

H. Teknik Analisis Data

1. Penerapan Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji-t atau *t-test* dan gain skor. Uji-t dimaksudkan untuk menguji rata-rata hitung diantara kelompok-kelompok tertentu. Uji -t dalam penelitian ini digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata hitung, apakah berbeda secara signifikan atau tidak antara

kelompok eksperimen satu dan kelompok eksperimen dua. Syarat data bersifat signifikan apabila nilai p lebih kecil daripada taraf signifikansi 5%.

Gain skor adalah selisih *mean pretest* dan *posttest* masing-masing kelompok eksperimen satu dan eksperimen dua. Gain skor digunakan untuk mengetahui adanya peningkatan atau penurunan skor, untuk mengetahui keefektifan dari media yang digunakan. Teknik analisis data dengan uji-t harus memenuhi persyaratan, yaitu (1) uji normalitas, dan (2) uji homogenitas. Perhitungan Uji-t, Uji normalitas, dan Uji homogenitas akan dibantu dengan menggunakan komputer program SPSS 20.0.

2. Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas Sebaran

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah segala yang diselidiki memiliki distribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan teknik statistik Kolmogorov-Smirnov (Uji K-S). Interpretasi hasil uji normalitas dengan melihat nilai *Asymp. Sig. (2tailed)*. Adapun interpretasi dari uji normalitas adalah sebagai berikut.

1. Jika nilai *Asymp. Sig. (2tailed)* lebih besar dari tingkat *Alpha 5%* (*Asymp. Sig. (2tailed)* $> 0,05$) dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.
2. Jika nilai *Asymp. Sig. (2tailed)* lebih kecil dari tingkat *Alpha 5%* (*Asymp. Sig. (2tailed)* $< 0,05$) dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

Uji ini dikenakan pada hasil *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok untuk mengetahui bahwa data atau sampel yang diambil pada masing-masing kelas

terdistribusi normal. Dalam penelitian ini uji normalitas menggunakan bantuan SPSS versi 20.0.

b. Uji Homogenitas Varian

Uji homogenitas ini dilakukan terhadap hasil *pretest* siswa kedua kelas. Pengujian homogenitas dilakukan dengan analisis *one way anova* dengan bantuan SPSS versi 20.0. Uji anakova dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan menulis cerpen siswa yang mengikuti pembelajaran menulis cerpen dengan media gambar ilustrasi dan siswa yang mengikuti pembelajaran menulis cerpen menggunakan media komik tanpa teks, apabila pengetahuan awal peserta didik dikendalikan secara statistik.

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dari populasi memiliki varian yang sama atau tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan satu sama lain. Interpretasi hasil uji homogenitas dengan melihat nilai *sig*. Adapun interpretasinya sebagai berikut.

1. Jika signifikan lebih kecil dari 0,05 (*Sig. < alpha*), maka varian berbeda secara signifikan (tidak homogen).
2. Jika signifikan lebih besar dari 0,05 (*Sig. > alpha*), maka varian berbeda secara signifikan (homogen).

I. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik disebut juga hipotesis nol (H_0). Hipotesis ini menyatakan tidak adanya pengaruh variabel bebas dengan variabel terikat. Rumus hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

$$1. H_0 = \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a = \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

H_0 : tidak ada perbedaan yang signifikan antara keterampilan menulis cerpen siswa kelas X SMAN 1 Srandakan Bantul yang diberi perlakuan dengan menggunakan media komik tanpa teks dan yang diberi perlakuan menggunakan media gambar ilustrasi.

H_a : ada perbedaan yang signifikan antara keterampilan menulis cerpen siswa kelas X SMAN 1 Srandakan Bantul yang diberi perlakuan dengan menggunakan media komik tanpa teks dan yang diberi perlakuan menggunakan media gambar ilustrasi.

$$2. H_0 = \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a = \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan :

H_0 : Pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan media komik tanpa teks tidak lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menulis cerpen menggunakan media gambar ilustrasi pada siswa kelas X SMAN 1 Srandakan Bantul.

H_a : Pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan media komik tanpa teks lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menulis cerpen menggunakan media gambar ilustrasi pada siswa kelas X SMAN 1 Srandakan.

μ_1 : Penggunaan media komik tanpa teks dalam pembelajaran menulis cerpen.

μ_2 : Penggunaan media gambar ilustrasi dalam pembelajaran menulis cerpen.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan menulis cerpen antara pembelajaran menggunakan media gambar ilustrasi dan pembelajaran menggunakan media komik tanpa teks. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui perbandingan keefektifan antara media gambar ilustrasi dengan media komik tanpa teks dalam pembelajaran menulis cerpen pada siswa kelas X SMAN 1 Srandakan Bantul. Data dalam penelitian ini meliputi data skor tes awal dan data skor tes akhir menulis cerpen. Data skor awal diperoleh dari hasil *pretest* kemampuan menulis cerpen dan data skor akhir diperoleh dari hasil *posttest* kemampuan menulis cerpen. Hasil penelitian pada kelompok eksperimen satu dan kelompok eksperimen dua disajikan sebagai berikut.

1. Deskripsi Data Hasil Penelitian

a. *Pretest* Keterampilan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen Satu

Kelompok eksperimen satu merupakan kelas yang diberi perlakuan menulis cerpen menggunakan media gambar ilustrasi. Sebelum kelompok eksperimen satu diberi perlakuan, terlebih dulu dilakukan *pretest* keterampilan menulis cerpen, yaitu berupa tes menulis cerpen. Subjek pada *pretest* kelompok eksperimen satu sebanyak 23 siswa. Adapun hasil *pretest* kelompok eksperimen satu pada saat tes menulis cerpen awal dengan skor nilai tertinggi 70 dan skor nilai terendah 35. Kegiatan *pretest* kelompok eksperimen satu dapat dilihat pada gambar empat berikut.



Gambar 4: **Kegiatan *Pretest* Kelompok Eksperimen Satu**

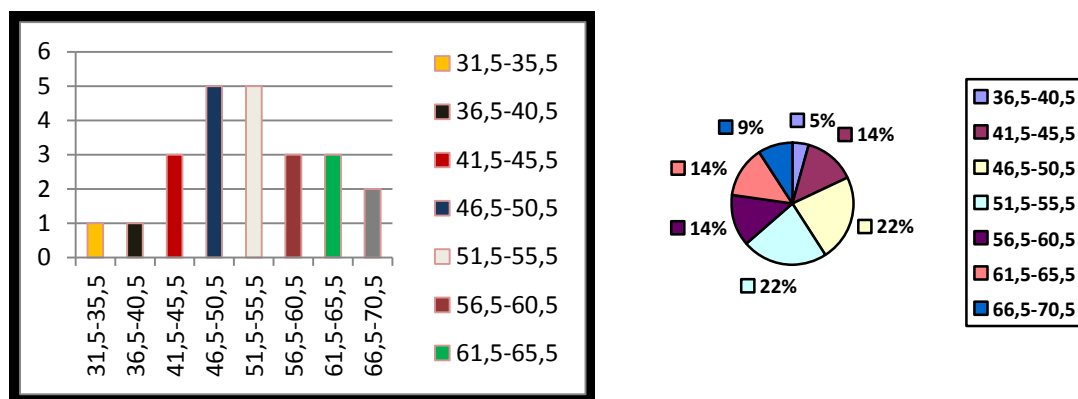
Menggunakan komputer program SPSS versi 20.0 diketahui bahwa skor rerata (*mean*) yang dicapai siswa kelompok eksperimen satu pada saat *pretest* sebesar 52,35; *mode* sebesar 61; dan *median* sebesar 53,00. Hasil perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran enam. Distribusi frekuensi skor *pretest* keterampilan menulis cerpen siswa kelompok eksperimen satu dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6: **Distribusi Frekuensi Skor *Pretest* Keterampilan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen Satu**

No	Interval	Frekuensi	Frekuensi (%)	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Kumulatif (%)
1	66 - 70	2	8,70	23	100
2	61 – 65	3	13,04	21	91,30
3	56 – 60	3	13,04	18	78,26
4	51 – 55	5	21,74	15	65,21
5	46 – 50	5	21,74	10	43,48
6	41 – 45	3	13,04	5	21,74
7	36 – 40	1	4,35	2	8,70
8	31 - 35	1	4,35	2	4,35
	Total	23	100		

Tabel enam menunjukkan bahwa dari 23 siswa pada kelompok eksperimen satu dengan skor 31-35 sebanyak satu siswa (4,35%), yang memperoleh skor 36 – 40 sebanyak satu siswa (4,35%), skor 41- 45 sebanyak tiga siswa (13,04%), skor 46 – 50 sebanyak lima siswa (21,74%), skor 51 – 55 sebanyak lima siswa (21,74%), skor 56 – 60 sebanyak tiga siswa (13,04%), skor 61-65 sebanyak tiga siswa (13,34%), skor 66- 70 sebanyak dua siswa (8,70%), dan skor 31 – 70 sebanyak 23 siswa (100%). Dari data tersebut diketahui frekuensi terbanyak pada interval 46 – 50 dan 51 – 55 masing-masing sebanyak lima siswa.

Tabel tersebut dapat disajikan dalam bentuk diagram dan histogram sebagai berikut.



Gambar 5: **Diagram dan Histogram Distribusi Frekuensi Skor *Pretest* Keterampilan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen Satu**

Rangkuman hasil pengolahan data *pretest* kelompok eksperimen satu dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7: Rangkuman Data Statistik Skor *Pretest* Keterampilan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen Satu

Data	N	Skor Tertinggi	Skor Terendah	\bar{X}	M _d	M _o
<i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen Satu	23	70	35	52,35	53	61

Kecenderungan perolehan skor *pretets* keterampilan menulis cerpen kelompok eksperimen satu dapat dilihat pada tabel delapan.

Tabel 8: Kategori Kecenderungan Perolehan Skor *Pretest* Keterampilan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen Satu

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Frekuensi %	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Kumulatif %
1	Tinggi	> 58	6	26,09	23	100
2	Sedang	47 s.d 58	12	52,17	17	73,91
3	Rendah	< 47	5	21,74	5	21,74

Dari tabel delapan, kategori kecenderungan perolehan skor *pretest* keterampilan menulis cerpen kelompok eksperimen satu dapat diketahui terdapat lima siswa (21,74%) yang masuk dalam kategori rendah, 12 siswa (52,17%) masuk kategori sedang, dan enam siswa (26,09%) masuk dalam kategori tinggi. Dari hasil tersebut dapat diketahui sebagian besar kecenderungan skor *pretest* keterampilan menulis cerpen siswa adalah kategori sedang. Pada tahap awal penulisan cerpen pada *pretest* kelompok eksperimen satu, siswa belum menguasai sepenuhnya dalam penulisan cerpen.

b. *Pretest* Keterampilan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen Dua

Kelompok eksperimen dua merupakan kelas yang diberi perlakuan menulis cerpen menggunakan media komik tanpa teks. Sebelum kelompok eksperimen dua

diberi perlakuan, terlebih dulu dilakukan *pretest* keterampilan menulis cerpen, yaitu berupa tes menulis cerpen. Subjek pada *pretest* kelompok eksperimen dua sebanyak 23 siswa. Adapun hasil *pretest* kelompok eksperimen dua pada saat tes menulis cerpen awal dengan skor nilai tertinggi 74 dan skor nilai terendah 28. Kegiatan *pretest* kelompok eksperimen dua dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 6: **Kegiatan *Pretest* Kelompok Eksperimen Dua**

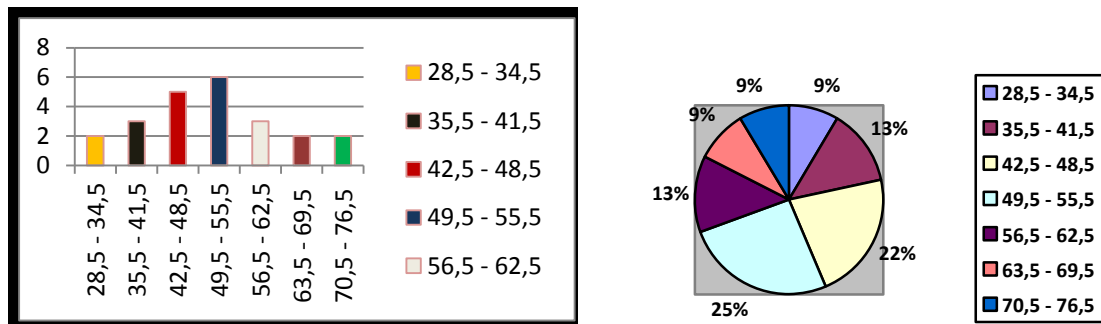
Menggunakan komputer program SPSS versi 20.0 diketahui bahwa skor rerata (*mean*) yang dicapai siswa kelompok eksperimen dua pada saat *pretest* sebesar 50,74; *mode* sebesar 54; dan *median* sebesar 51. Hasil perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran enam. Distribusi frekuensi skor *pretest* keterampilan menulis cerpen siswa kelompok eksperimen dua dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 9: Distribusi Frekuensi Skor *Pretest* Keterampilan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen Dua

No	Interval	Frekuensi	Frekuensi (%)	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Kumulatif (%)
1	70 – 76	2	8,70	23	100
2	63 – 69	2	8,70	21	91,30
3	56 – 62	3	13,04	19	82,60
4	49 – 55	6	26,09	16	69,56
5	42 – 48	5	21,73	10	43,48
6	35 – 41	3	13,04	5	21,73
7	28 – 34	2	8,70	2	8,70
	Total	23	100		

Tabel sembilan di atas menunjukkan bahwa dari 23 siswa pada kelompok eksperimen dua dengan skor 28-34 sebanyak dua siswa (8,70%), yang memperoleh skor 35 – 41 sebanyak tiga siswa (13,04%), skor 42- 48 sebanyak lima siswa (21,73%), skor 49 – 55 sebanyak enam siswa (26,09%), skor 56 – 62 sebanyak tiga siswa (13,04%), skor 63 – 69 sebanyak dua siswa (8,70%), skor 70 - 76 sebanyak dua siswa (8,70%), dan skor 28 – 74 sebanyak 23 siswa (100%). Dari data tersebut diketahui frekuensi terbanyak pada interval 49 – 55 sebanyak enam siswa (26,09%).

Tabel tersebut dapat disajikan dalam bentuk diagram dan histogram sebagai berikut.



Gambar 7: **Diagram dan Histogram Distribusi Frekuensi Skor *Pretest* Keterampilan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen Dua**

Rangkuman hasil pengolahan data *pretest* kelompok eksperimen dua dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 10: **Rangkuman Data Statistik Skor *Pretest* Keterampilan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen Dua**

Data	N	Skor Tertinggi	Skor Terendah	\bar{X}	M_d	M_o
<i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen 1	23	74	28	50,74	51	54

Kecenderungan perolehan skor *pretest* keterampilan menulis cerpen kelompok eksperimen dua dapat dilihat pada tabel 11 berikut.

Tabel 11: **Kategori Kecenderungan Perolehan Skor *Pretest* Keterampilan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen Dua**

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Frekuensi %	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Kumulatif %
1	Tinggi	> 59	4	17,40	23	100
2	Sedang	43 s.d 59	12	52,17	19	82,61
3	Rendah	< 43	7	30,43	7	30,34

Dari tabel 11, kategori kecenderungan perolehan skor *pretest* keterampilan menulis cerpen kelompok eksperimen dua dapat diketahui terdapat tujuh siswa

(30,43%) yang masuk dalam kategori rendah, 12 siswa (52,17%) masuk kategori sedang, dan empat siswa (17,40%) masuk dalam kategori tinggi. Dari hasil tersebut dapat diketahui sebagian besar kecenderungan skor *pretest* keterampilan menulis cerpen siswa adalah kategori sedang. Pada tahap awal penulisan cerpen pada *pretest* kelompok eksperimen dua, siswa belum menguasai sepenuhnya dalam penulisan cerpen.

c. *Posttest* Keterampilan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen Satu

Pemberian *posttest* keterampilan menulis cerpen kelompok eksperimen satu dimaksudkan untuk melihat pencapaian peningkatan keterampilan menulis cerpen dengan pembelajaran menulis menggunakan media gambar ilustrasi. Subjek pada *posttest* kelompok eksperimen satu sebanyak 23 siswa. Dari hasil tes menulis cerpen akhir, skor tertinggi yang dicapai siswa adalah 76 dan skor terendah adalah 46. Kegiatan *posttest* kelompok eksperimen satu dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 8: Kegiatan *Posttest* Kelompok Eksperimen Satu

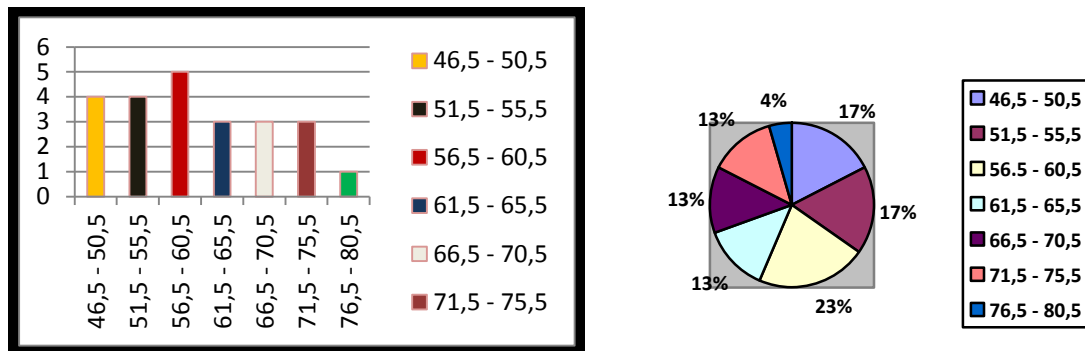
Menggunakan komputer program SPSS versi 20.0 diketahui bahwa skor rerata (*mean*) yang dicapai siswa kelompok eksperimen satu pada saat *posttest* sebesar 60,04; *mode* sebesar 46; dan *median* sebesar 58. Hasil perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran enam. Distribusi frekuensi skor *posttest* keterampilan menulis cerpen siswa kelompok eksperimen satu dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 12: Distribusi Frekuensi Skor *Posttest* Keterampilan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen Satu

No	Interval	Frekuensi	Frekuensi (%)	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Kumulatif (%)
1	76 – 80	1	4,35	23	100
2	71 – 75	3	13,04	22	95,65
3	66 – 70	3	13,04	19	82,61
4	61 – 65	3	13,04	16	69,56
5	56 – 60	5	21,73	13	56,52
6	51 – 55	4	17,40	8	34,78
7	46 – 50	4	17,40	4	17,40
	Total	23	100		

Tabel 12 di atas menunjukkan bahwa dari 23 siswa pada kelompok eksperimen satu dengan skor 46 - 50 sebanyak empat siswa (17,40%), yang memperoleh skor 51 – 55 sebanyak empat siswa (17,40%), skor 56 - 60 sebanyak lima siswa (21,73%), skor 61 - 65 sebanyak tiga siswa (13,04%), skor 66 - 70 sebanyak tiga siswa (13,04%), skor 71 - 75 sebanyak tiga siswa (13,04%), skor 76 - 80 sebanyak satu siswa (4,35%), dan skor 46 - 76 sebanyak 23 siswa (100%). Dari data tersebut diketahui frekuensi terbanyak pada interval 56 - 60 sebanyak lima siswa (21,75%).

Tabel tersebut dapat disajikan dalam bentuk diagram dan histogram sebagai berikut.



Gambar 9: **Diagram dan Histogram Distribusi Frekuensi Skor *Posttest* Keterampilan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen Satu**

Rangkuman hasil pengolahan data *posttest* kelompok eksperimen satu dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 13: **Rangkuman Data Statistik Skor *Posttest* Keterampilan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen Satu**

Data	N	Skor Tertinggi	Skor Terendah	\bar{X}	M_d	M_o
<i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen Satu	23	76	46	60,04	58	46

Kecenderungan perolehan skor *posttest* keterampilan menulis cerpen kelompok eksperimen satu dapat dilihat pada tabel 14 berikut.

Tabel 14: **Kategori Kecenderungan Perolehan Skor *Posttest* Keterampilan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen Satu**

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Frekuensi %	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Kumulatif %
1	Tinggi	> 66	7	30,43	23	100
2	Sedang	56 s.d 66	8	34,78	16	69,56
3	Rendah	< 56	8	34,78	8	34,78

Dari tabel 14, kategori kecenderungan perolehan skor *posttest* keterampilan menulis cerpen kelompok eksperimen satu dapat diketahui terdapat delapan siswa (34,78%) yang masuk dalam kategori rendah, delapan siswa (34,78%) masuk kategori sedang, dan tujuh siswa (30,43%) masuk dalam kategori tinggi. Dari hasil tersebut dapat diketahui sebagian kecenderungan skor *posttest* keterampilan menulis cerpen siswa kelompok eksperimen satu sudah tergolong meningkat, tetapi tidak signifikan.

d. *Posttest* Keterampilan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen Dua

Pemberian *posttest* keterampilan menulis cerpen kelompok eksperimen dua dimaksudkan untuk melihat pencapaian peningkatan keterampilan menulis cerpen dengan pembelajaran menulis menggunakan media komik tanpa teks. Subjek pada *posttest* kelompok eksperimen dua sebanyak 23 siswa. Dari hasil tes menulis cerpen akhir, skor tertinggi yang dicapai siswa adalah 77 dan skor terendah adalah 56. Kegiatan *posttest* kelompok eksperimen dua dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 10 : Kegiatan *Posttest* Kelompok Eksperimen Dua

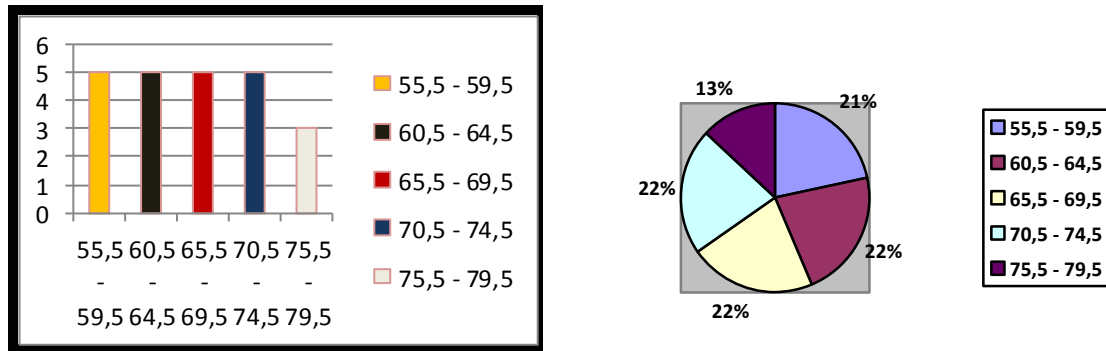
Menggunakan komputer program SPSS versi 20.0 diketahui bahwa skor rerata (*mean*) yang dicapai siswa kelompok eksperimen dua pada saat *posttest* sebesar 66,09; mode sebesar 59; dan median sebesar 65. Hasil perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran enam. Distribusi frekuensi skor *posttest* keterampilan menulis cerpen siswa kelompok eksperimen dua dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 15: Distribusi Frekuensi Skor *Posttest* Keterampilan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen dua

No	Interval	Frekuensi	Frekuensi (%)	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Kumulatif (%)
1	75 - 79	3	13,04	23	100
2	70 - 74	5	21,74	20	86,97
3	65 - 69	5	21,74	15	65,22
4	60 - 64	5	21,74	10	43,48
5	55 - 59	5	21,74	5	21,74
	Total	23	100		

Tabel 15 di atas menunjukkan bahwa dari 23 siswa pada kelompok eksperimen dua dengan skor 55 - 59 sebanyak lima siswa (21,74%), yang memperoleh skor 60 - 64 sebanyak lima siswa (21,74%), skor 65 - 69 sebanyak lima siswa (21,74%), skor 70 - 74 sebanyak lima siswa (21,74%), skor 75 - 79 sebanyak tiga siswa (13,04%), dan skor 56 - 77 sebanyak 23 siswa (100%). Dari data tersebut diketahui frekuensi terbanyak pada interval 55 - 59, 60 - 64, 65 - 69, dan 70 - 74 masing-masing sebanyak lima siswa (21,74%).

Tabel tersebut dapat disajikan dalam bentuk diagram dan histogram sebagai berikut.



Gambar 11: **Diagram dan Histogram Distribusi Frekuensi Skor *Posttest* Keterampilan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen Dua**

Rangkuman hasil pengolahan data *posttest* kelompok eksperimen dua dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 16: **Rangkuman Data Statistik Skor *Posttest* Keterampilan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen Dua**

Data	N	Skor Tertinggi	Skor Terendah	\bar{X}	M _d	M _o
<i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen 1	23	77	56	66,09	65	59

Kecenderungan perolehan skor *posttest* keterampilan menulis cerpen kelompok eksperimen dua dapat dilihat pada tabel 17 berikut.

Tabel 17: **Kategori Kecenderungan Perolehan Skor *Posttest* Keterampilan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen dua**

no	Kategori	Interval	Frekuensi	Frekuensi %	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Kumulatif %
1	Tinggi	> 70	7	30,43	23	100
2	Sedang	63 s.d 70	9	39,13	16	69,56
3	Rendah	< 63	7	30,43	7	30,43

Dari tabel 17, kategori kecenderungan perolehan skor *posttest* keterampilan menulis cerpen kelompok eksperimen dua dapat diketahui terdapat tujuh siswa

(30,43%) yang masuk dalam kategori rendah, sembilan siswa (39,13%) masuk kategori sedang, dan tujuh siswa (30,43%) masuk dalam kategori tinggi. Dari hasil tersebut dapat diketahui sebagian kecenderungan skor *posttest* keterampilan menulis cerpen siswa kelompok eksperimen dua sudah tergolong meningkat.

e. Perbandingan Data Statistik *Pretest* dan *Posttest* Keterampilan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen Satu dan Kelompok Eksperimen Dua

Perbandingan skor tertinggi, skor terendah, mean, median, dan mode kelompok eksperimen satu dan kelompok eksperimen dua baik pada saat *pretest* maupun *posttest* keterampilan menulis cerpen, disajikan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 18: Perbandingan Data Statistik *Pretest* dan *Posttest* Keterampilan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen Satu dan Kelompok Eksperimen Dua

Data	N	Skor Tertinggi	Skor Terendah	Mean	Median	Modus	<i>Standar Deviation</i>
<i>Pretest</i> Kelompok E1	23	70	35	52,35	53	61	8,91683
<i>Pretest</i> Kelompok E2	23	74	28	50,74	51	54	11,98566
<i>Posttest</i> Kelompok E1	23	76	46	60,04	58	46	9,21204
<i>Posttest</i> Kelompok E2	23	77	56	66,09	65	59	6,40960

Dari tabel 18, dapat dilihat skor *pretest* dan *posttest* keterampilan menulis cerpen pada kelompok eksperimen satu maupun kelompok eksperimen dua. Pada saat *pretest* keterampilan menulis cerpen kelompok eksperimen satu, skor terendah

sebesar 35 dan skor tertinggi 70; mean 52,35; median 53; modus 61; sedangkan pada *posttest* keterampilan menulis cerpen, skor terendah naik menjadi 46 dan skor tertinggi menjadi 76; mean 60,04; median 58.00; modus 46. Kemudian pada *pretest* keterampilan menulis cerpen kelompok eksperimen dua, skor terendah sebesar 28 dan skor tertinggi 74; mean 50,74; median 51; modus 54, sedangkan pada *posttest* keterampilan menulis cerpen, skor terendah naik menjadi 56 dan skor tertinggi 77; mean 66,09; median 65; dan modus sebesar 59. Tabel di atas menunjukkan adanya peningkatan pada masing-masing kelompok setelah mendapat perlakuan. Kelompok eksperimen satu menggunakan media gambar ilustrasi dan kelompok eksperimen dua menggunakan media komik tanpa teks.

2. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas Sebaran Data

Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan teknik statistik *Kolmogorov-Smirnov* (Uji K-S) terhadap skor menulis cerpen awal dan skor menulis cerpen akhir, baik pada kelompok eksperimen satu maupun pada kelompok eksperimen dua.

Tabel 19: **Rangkuman Hasil Uji Normalitas Sebaran Data Keterampilan Menulis Cerpen**

No	Data	Asymp. Sig (2- tailed)	Keterangan
1	<i>Pretest</i> Eksperimen 1	0,200	Asymp. Sig (2-tailed) > 0,05 = normal
2	<i>Posttest</i> Eksperimen1	0,200	Asymp. Sig (2-tailed) > 0,05 = normal
3	<i>Pretest</i> Eksperimen 2	0,200	Asymp. Sig (2-tailed) > 0,05 = normal
4	<i>Posttest</i> Eksperimen 2	0,200	Asymp. Sig (2-tailed) > 0,05 = normal

Berdasarkan hasil penghitungan komputer menggunakan program SPSS 20.0, dapat diketahui bahwa sebaran data normal. Dari hasil penghitungan uji normalitas sebaran data *pretest* dan *posttest* keterampilan menulis cerpen pada kelompok eksperimen satu dan kelompok eksperimen dua dapat diketahui bahwa data-data yang dikumpulkan dari *pretest* maupun *posttest* dalam penelitian ini berdistribusi normal. Artinya, data tersebut telah memenuhi syarat untuk dianalisis.

b. Uji Homogenitas Varian

Uji homogenitas varian dilakukan menggunakan analisis *one way anova* setelah uji normalitas sebaran data. Dengan bantuan program SPSS 20.0, dihasilkan skor yang menunjukkan varian yang homogen. Syarat agar varian dikatakan homogen apabila signifikansinya lebih besar dari 0,05.

Tabel 20: Rangkuman Hasil Uji Homogenitas Varian Data Keterampilan Menulis Cerpen

No	Data	Levene Statistic	df	p	Keterangan
1	<i>Pretest</i>	1,568	44	0,217	Sig. 0,217 > 0,05 = homogen
2	<i>Posttest</i>	3,636	44	0,063	Sig. 0,063 > 0,05 = homogen

Dari hasil penghitungan uji homogenitas varian *pretest* dan *posttest* keterampilan menulis cerpen dengan program SPSS 20.0, dalam penelitian ini menunjukkan bahwa kedua data tersebut mempunyai varian yang homogen. Data tersebut telah memenuhi syarat untuk dianalisis.

3. Hasil Analisis Data untuk Pengajuan Hipotesis

a. Hasil Uji Hipotesis Pertama

Hipotesis pertama dalam penelitian ini adalah tidak terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan menulis cerpen antara kelas yang menggunakan media komik tanpa teks dan kelas yang menggunakan media gambar ilustrasi pada pembelajaran menulis cerpen siswa kelas X SMAN 1 Srandakan. Hipotesis tersebut adalah hipotesis nol (H_0).

Dalam perhitungan atau pengujian, H_0 harus diubah menjadi H_a (Hipotesis kerja) sehingga bunyinya berubah menjadi ada perbedaan yang signifikan kemampuan menulis cerpen antara kelas yang menggunakan media komik tanpa teks dan kelas yang menggunakan media gambar ilustrasi pada pembelajaran menulis cerpen siswa kelas X SMAN 1 Srandakan. Penghitungan uji- dilakukan dengan bantuan komputer program SPSS 20.0. Syarat uji t yaitu data bersifat signifikan apabila p lebih kecil dari 0,050.

Tabel 21: Rangkuman Hasil Uji-t *Posttest* Keterampilan Menulis Cerpen antara Kelompok Eksperimen satu dan Kelompok Eksperimen Dua

Data	th	df	p	Keterangan
<i>Posttest</i> kelompok Eksperimen 1 dan Eksperimen 2	2,583	44	0,013	$P < 0,05 =$ signifikan

Dari tabel 21 dapat diketahui besar t hitung (t_h) adalah 2,583 dengan df 44 diperoleh nilai p 0,013. Nilai p lebih kecil dari 0,050 ($p: 0.013 < 0.05$). Dengan demikian, berdasarkan hasil uji-t tersebut menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen satu yang diajar menulis cerpen

menggunakan media gambar ilustrasi dengan kelompok eksperimen dua yang diajar menulis cerpen menggunakan media komik tanpa teks.

b. Hasil Uji Hipotesis Kedua

Hipotesis kedua dalam penelitian ini adalah penggunaan media komik tanpa teks lebih efektif dari pada media gambar ilustrasi dalam pembelajaran menulis cerpen siswa kelas X SMAN 1 Srandakan. Hasil analisis data untuk pengujian hipotesis kedua diperoleh dari hasil perhitungan uji t dan gain skor yang dibantu program SPSS versi 20.0. Analisis data dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian yaitu untuk mengetahui keefektifan penggunaan media komik tanpa teks dalam pembelajaran menulis cerpen.

Uji-t data peningkatan *posttest* kemampuan menulis cerpen kelompok eksperimen satu dan *posttest* kelompok eksperimen dua dilakukan untuk mengetahui kenaikan skor kemampuan menulis cerpen siswa kelompok eksperimen satu yang diberi pembelajaran menggunakan media gambar ilustrasi dan kelompok eksperimen dua yang diberi pembelajaran dengan menggunakan media komik tanpa teks.

Berikut adalah rangkuman hasil Uji-t data *posttest* peningkatan kemampuan menulis cerpen kelompok eksperimen satu dan kelompok eksperimen dua.

Tabel 22: Rangkuman Hasil Uji-t Data Kenaikan Skor Kemampuan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen Satu dan Kelompok Eksperimen Dua

Data	th	df	p	Keterangan
<i>Posttest</i> kelompok Eksperimen 1 dan Eksperimen 2	2,583	44	0,013	$P < 0,05 =$ signifikan

Tabel 22 menunjukkan bahwa perhitungan menggunakan rumus statistik dengan bantuan komputer program SPSS versi 20.0 diperoleh nilai t hitung = 2,583 dengan df 44, pada taraf signifikansi 0,05% (5%). Hasil Uji- t kenaikan skor keterampilan menulis cerpen kelompok eksperimen satu dan kelompok eksperimen dua menghasilkan nilai p sebesar 0,013. Nilai p lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($p = 0,013 < 0,05$). Dengan demikian, hasil Uji- t menunjukkan bahwa terdapat kenaikan skor keterampilan menulis cerpen antara kelompok eksperimen satu yang diberi pembelajaran menggunakan media gambar ilustrasi dan kelompok eksperimen dua yang diberi pembelajaran menggunakan media komik tanpa teks.

Gain skor adalah selisih *mean pretest* dan *posttest* masing-masing kelompok eksperimen satu dan eksperimen dua. Gain skor digunakan untuk mengetahui adanya peningkatan atau penurunan skor, untuk mengetahui keefektifan media yang digunakan. Gain skor dari kelompok eksperimen satu sebesar 7,7 dan kelompok eksperimen dua sebesar 15,36. Melalui gain skor tersebut dapat diketahui bahwa skor pada kelompok eksperimen dua lebih mengalami kenaikan yang signifikan dibandingkan dengan kelompok eksperimen satu. Dengan demikian, dari hasil gain skor tersebut menunjukkan terdapat perbedaan hasil menulis cerpen yang signifikan antara kelompok eksperimen satu yang diajar menggunakan media gambar ilustrasi dan kelompok eksperimen dua yang menggunakan media komik tanpa teks. Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis cerpen siswa kelas X SMAN 1 Srandakan dengan menggunakan media komik tanpa teks lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menulis cerpen menggunakan media gambar ilustrasi.

c. Pengajuan Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan setelah analisis data dengan menggunakan uji-t, dan gain skor. Melihat hasil uji-t dan gain skor, maka dapat diketahui hasil dari pengujian hipotesis adalah sebagai berikut.

- 1) H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan menulis cerpen antara kelas yang menggunakan media komik tanpa teks dan kelas yang menggunakan media gambar ilustrasi pada pembelajaran menulis cerpen siswa kelas X SMAN 1 Srandakan, **ditolak**.

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan menulis cerpen antara kelas yang menggunakan media komik tanpa teks dan kelas yang menggunakan media gambar ilustrasi pada pembelajaran menulis cerpen siswa kelas X SMAN 1 Srandakan, **diterima**.

- 2) H_0 : Penggunaan media komik tanpa teks tidak lebih efektif dari pada media gambar ilustrasi dalam pembelajaran menulis cerpen siswa kelas X SMAN 1 Srandakan, **ditolak**.

H_a : Penggunaan media komik tanpa teks lebih efektif dari pada media gambar ilustrasi dalam pembelajaran menulis cerpen siswa kelas X SMAN 1 Srandakan, **diterima**.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Srandakan, Bantul. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas X dengan jumlah siswa sebanyak 68 siswa. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 46 siswa yang diambil dengan teknik *simple random sampling*, yaitu teknik penentuan sampel secara acak. Dari teknik tersebut, diperoleh kelas X.1 sebagai kelompok eksperimen dua yang mendapatkan perlakuan dengan media komik tanpa teks dan kelas X.2 sebagai kelompok eksperimen satu yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media gambar ilustrasi. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan antara media gambar ilustrasi dan media komik tanpa teks apabila digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen pada siswa kelas X SMAN 1 Srandakan, Bantul.

Penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media gambar ilustrasi dan media komik tanpa teks. Variabel terikat adalah kemampuan menulis cerpen pada siswa kelas X SMAN 1 Srandakan, Bantul.

Pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan media gambar ilustrasi dan media komik tanpa teks dapat membantu siswa dalam menemukan ide atau gambaran tentang apa yang akan diceritakan dalam tulisan cerpen. Hal yang membedakan pada kedua media tersebut yaitu dalam media komik tanpa teks terdapat alur cerita yang mengendalikan gambar-gambar berseri yang disajikan, sedangkan dalam media gambar ilustrasi tidak terdapat alur yang mengendalikan gambar karena gambar yang disajikan hanya satu buah gambar. Deskripsi perbedaan kemampuan

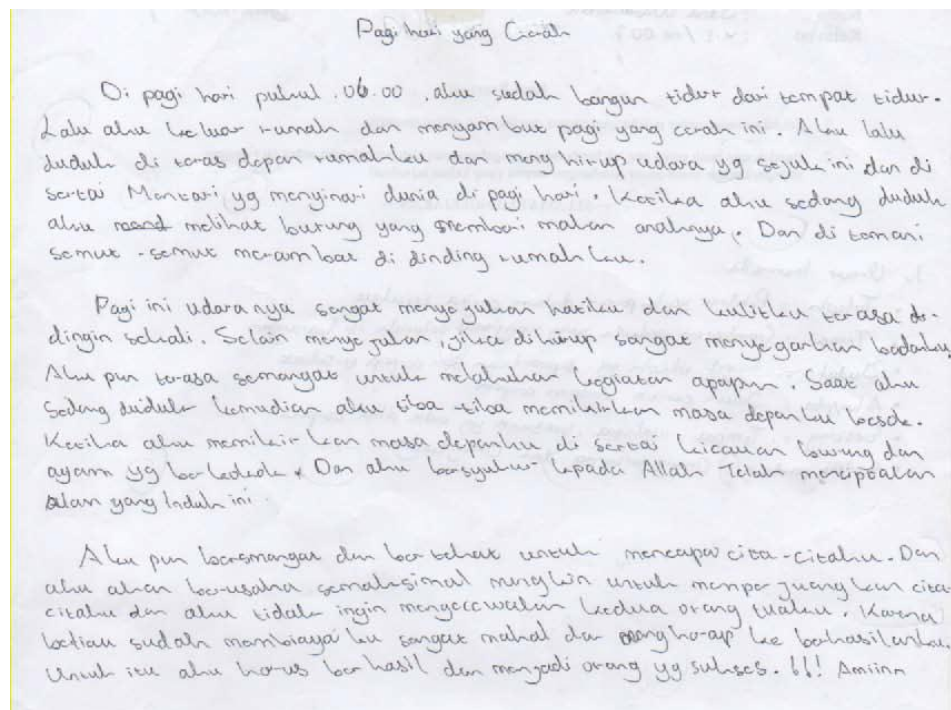
menulis cerpen siswa antara kelompok eksperimen satu dan kelompok eksperimen dua setelah mendapat perlakuan adalah sebagai berikut.

1. Deskripsi Kondisi Awal Keterampilan Menulis Cerpen Kelompok Eksperimen Satu dan Kelompok Eksperimen Dua

Kondisi awal pada kelompok eksperimen satu dan kelompok eksperimen dua pada penelitian ini diketahui dengan melakukan *pretest* pada kedua kelompok tersebut. Dalam kegiatan *pretest* ini siswa diminta untuk menulis cerpen dengan tema bebas. Tahap awal penulisan cerpen, siswa belum bisa mengembangkan suatu cerita dan belum memahami tentang unsur-unsur pembangun dalam sebuah karangan cerpen. Dari hasil *pretest* tersebut, diperoleh skor awal kemampuan menulis cerpen kelompok eksperimen satu dan kelompok eksperimen dua.

Hasil penulisan cerpen awal yang bertemakan bebas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam menulis cerpen masih tergolong rendah. Dari hasil penulis cerpen tersebut diperoleh skor tertinggi pada kelompok eksperimen satu adalah 70, skor terendah adalah 35, dan skor rata-rata (*mean*) adalah 52,35. Sedangkan pada kelompok eksperimen dua skor tertinggi adalah 74, skor terendah adalah 28, dan skor rata-rata (*mean*) adalah 50,74. Melihat perbandingan skor kelompok eksperimen satu dan eksperimen dua tersebut dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok tersebut dalam keadaan setara (homogen). Dari perhitungan dengan menggunakan uji-t dengan hasil p sebesar 0,608, yang berarti nilai ini lebih besar dari taraf signifikansi yang ditentukan 0,05.

Rendahnya kemampuan menulis cerpen tersebut dipengaruhi oleh beberapa hal, di antaranya ada beberapa cerpen yang ditulis kelompok eksperimen satu maupun kelompok eksperimen dua yang masih menceritakan tentang kegiatan sehari-hari atau pengalaman pribadi siswa. Siswa juga belum menciptakan konflik dalam cerita. Dalam menulis cerpen, siswa belum memperhatikan tentang unsur-unsur pembangun cerita yang ada dalam suatu cerpen, terutama dalam hal pengembangan cerita. Dapat dilihat dalam penggalan cerpen berikut.



~JW/X1/E2

Penggalan cerpen di atas, masih menceritakan pengalaman pribadi. Banyak singkatan-singkatan kata, kesalahan penulisan huruf kapital, dan kesalahan penggunaan kata hubung di dalam cerita. Awal pembuka suatu cerpen seharusnya

merupakan bagian pengenalan tokoh yang dapat berupa deskripsi tokoh, misalnya bentuk fisik dan perwatakannya meskipun itu tidak menjadi suatu keharusan. Selain pengenalan tokoh, bagian awal cerita digunakan untuk mendeskripsikan latar cerita. Penyajian awal cerita yang menarik, akan menarik perhatian pembaca untuk meneruskan membaca paragraf selanjutnya.

Cerpen berjudul Pagi Hari yang Cerah tersebut mendapatkan skor 48 dengan nilai 53,3. Dari segi sarana cerita, cerpen tersebut memiliki kelebihan pada aspek sudut pandang. Penggunaan sudut pandang orang pertama dan atau ketiga konsisten sehingga gagasan tersalurkan dan cerita masih menarik. Dari aspek tema, judul, dan gaya dan nada, masing-masing mendapat skor 3. Dari aspek fakta cerita, aspek konflik mendapat skor 1 karena cerpen tersebut belum terdapat konflik. Dari aspek latar dan amanat, masing-masing mendapat skor 4. Cerita dikembangkan cukup kreatif, hanya saja cerpen tersebut belum memunculkan dialog. Dari segi mekanik, penulisan kata, penulisan huruf kapital, dan penggunaan tanda baca cukup baik. Masing-masing mendapat skor 3. Tulisan mudah dibaca, rapi, dan tidak ada coretan mendapat skor 4.

Contoh cerpen lain yang hanya menceritakan tentang pengalaman pribadi juga terdapat pada kelompok eksperimen dua. Hal tersebut tampak dalam penggalan cerpen berikut.

Pulang ke kampung.
Halaman.

Saat Liburan Semester pertama Kemarin,
aku sengaja pulang untuk menengok keluarga yang tinggal
di tangerang, berangkat pada 29-12-2013 pada waktu sore
hari. Di saat sampai di daerah Ambarawa bis yang saya
tumpang terjerbak kemacetan yang sangat panjang.
Sampai di Semarang sekitar jam 21.07 WIB. masuk ke
terminal untuk menaiki penumpang. dan bis nya pun
kembali berangkat. Saat sampai di Rumah Makan
sekitar jam 23.40 WIB. Istirahat sekitar 15 menit dan sehabis
itu langsung berangkat menuju tujuannya masing-masing.

Sampai daerah Cirebon jam 03.15 WIB. Karena macet
yang sangat parah sampai gerbang Tol Cikampek. Sampai
di Tol jam 07.10 WIB. dan sampai tujuan di tangerang
jam 10.30 WIB. Setelah sampai di rumah aku langsung
beristirahat dan melakukan aktivitas seperti biasanya.

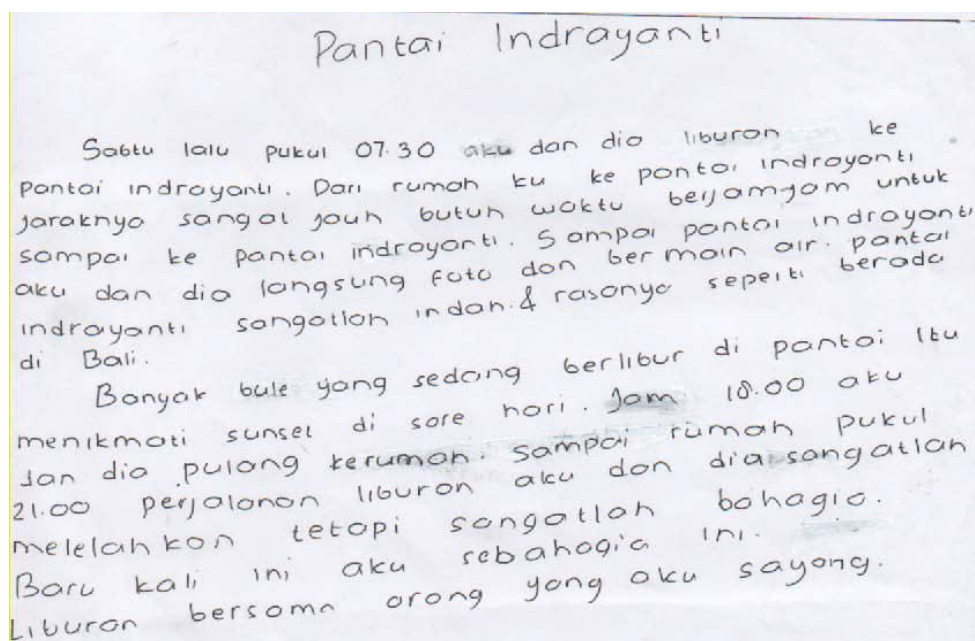
- selesai -

~WSR/XI/E2

Cerpen berjudul Pulang ke Kampung Halaman tersebut mendapatkan skor 49 dengan nilai 54,4. Dari segi sarana cerita, cerpen tersebut memiliki kelebihan pada aspek sudut pandang. Penggunaan sudut pandang orang pertama dan atau ketiga konsisten sehingga gagasan tersalurkan dan cerita masih menarik. Dari aspek tema, judul, dan gaya dan nada, masing-masing mendapat skor 3. Dari segi fakta cerita, aspek konflik mendapat skor 1 karena cerpen tersebut belum terdapat konflik. Dari aspek latar mendapat skor 4 dan skor 2 untuk aspek amanat. Cerita dikembangkan

dengan hanya menceritakan perjalanan pulang kampung sehingga konflik yang dialami masih bersifat umum dan tidak ada penyelesaian. Cerpen tersebut juga belum memunculkan dialog. Dari segi mekanik, penulisan kata, penulisan huruf kapital, dan penggunaan tanda baca cukup baik. Tulisan mudah dibaca, rapi, meskipun ada beberapa coretan mendapatkan skor 3.

Rendahnya kemampuan siswa menulis cerpen saat *pretest* juga ditandai dengan tidak adanya dialog dalam cerpen, sedangkan kedudukan dialog sendiri di dalam sebuah cerpen akan dapat menghidupkan cerita. Kelemahan dalam aspek fakta cerita dapat dilihat pada penggalan cerpen dibawah ini.



~YEP/X1/E2

Penggalan cerpen di atas, selain masih menceritakan pengalaman pribadi, cerpen juga disajikan hanya berupa narasi dan tidak disertai dialog. Cerita juga belum

disertai konflik. Pembaca tidak disugahi ketegangan dalam cerita, sehingga cerita terkesan monoton. Padahal, konflik merupakan salah satu daya tarik pembaca untuk terus membaca cerita hingga cerita usai dan pembaca mengetahui akhir dari konflik yang dialami tokoh.

Cerpen berjudul Pantai Indrayanti tersebut mendapatkan skor 48 dengan nilai 53,3. Dari segi sarana cerita, aspek judul dan sudut pandang mendapatkan skor 4. Judul dan isi cerpen berkaitan, penggunaan sudut pandang orang pertama dan atau ketiga konsisten sehingga gagasan tersalurkan dan cerita masih menarik. Dari aspek tema, dan gaya dan nada, masing-masing mendapat skor 3. Dari aspek fakta cerita, aspek konflik mendapat skor 1 karena cerpen tersebut belum terdapat konflik. Dari aspek latar dan amanat, masing-masing mendapat skor 2. Cerita dikembangkan cukup kreatif, hanya saja seperti contoh cerpen sebelumnya, cerpen tersebut belum memunculkan dialog. Dari segi mekanik, penulisan kata, penulisan huruf kapital, dan penggunaan tanda baca cukup baik. masing-masing mendapat skor 3. Tulisan mudah dibaca, rapi, dan ada sedikit coretan mendapat skor 3.

Rendahnya kemampuan menulis cerpen siswa juga disebabkan karena siswa masih kurang paham tentang materi menulis cerpen. Hal-hal tentang apa saja yang harus diperhatikan dalam menulis cerpen dan unsur pembangun cerita dalam cerpen belum dipahami dan diterapkan dalam penulisan cerpen siswa. Aspek mekanik juga sering diabaikan oleh siswa. Walaupun cerpen adalah karya sastra, tetapi cara penulisan harus diperhatikan sesuai dengan pedoman yang ada. Selain itu, siswa

kesulitan dalam menemukan ide atau gambaran cerita untuk dijadikan sebuah karya cerpen yang menarik.

Dilihat dari segi proses kreatif yang meliputi pemunculan ide dan penggunaan unsur-unsur pembangun cerpen, maka dapat dikatakan bahwa sebagian besar cerpen yang ditulis siswa idenya berasal dari pengalaman pribadi atau kegiatan sehari-hari siswa. Alur yang digunakan yaitu alur maju dan mundur. Penokohan lebih banyak menggunakan sudut pandang orang pertama karena siswa lebih banyak menceritakan pengalaman pribadi. Tema yang dimunculkan pada cerpen siswa yang menyangkut pengalaman pribadi siswa yang berkaitan dengan percintaan, persahabatan, liburan dan sebagainya. Latar yang dimunculkan siswa yaitu latar tempat, latar waktu dan latar suasana. Bahasa yang dipakai dalam cerpen siswa menggunakan bahasa yang lugas dan mudah dipahami pembaca. Sebagian besar siswa dalam penulisan cerpen awal ini belum menggunakan bahasa kias.

2. Perbedaan Keterampilan Menulis Cerpen antara Kelompok yang Menggunakan Media Gambar Ilustrasi dan Kelompok yang Menggunakan Media Komik Tanpa Teks

Hasil *pretest* kemampuan menulis cerpen kelompok eksperimen satu dan kelompok eksperimen dua menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan tingkat kemampuan menulis cerpen antara kedua kelompok tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa kelompok eksperimen satu dan kelompok eksperimen dua berangkat dari titik

tolak yang sama. Setelah kedua kelompok dianggap sama, masing-masing diberi perlakuan.

Siswa kelompok eksperimen satu mendapat pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan media gambar ilustrasi. Siswa menerima materi dari guru tentang menulis cerpen. Setelah menerima materi dari guru, kemudian siswa menerima satu buah gambar ilustrasi untuk kelompok eksperimen satu. Siswa menulis cerpen sesuai dengan tema dalam media gambar ilustrasi. Tema yang diangkat di antara media gambar ilustrasi dan media komik tanpa teks sama untuk masing-masing pertemuan. Tema tersebut yaitu: (1) “gelas palsu” dengan tema kejujuran; (2) “barang antik” dengan tema penipuan; (3) “mendaki” dengan tema persahabatan; (4) “hipnotis” dengan tema kejahatan. Siswa kelompok eksperimen satu mudah mendapatkan ide tetapi ide yang mereka tuangkan dalam cerita masih melebar menjauhi tema dan sebagian besar belum ada konflik dalam cerita.

Sementara itu, pada kelompok eksperimen dua siswa mendapatkan pembelajaran menulis cerpen menggunakan media komik tanpa teks. Siswa menerima materi tentang menulis cerpen, kemudian siswa diberikan tugas untuk menulis cerpen sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Tema yang diberikan disesuaikan dengan tema pada kelompok eksperimen satu yaitu: (1) “gelas palsu” dengan tema kejujuran; (2) “barang antik” dengan tema penipuan; (3) “mendaki” dengan tema persahabatan; (4) “hipnotis” dengan tema kejahatan. Pada saat proses penulisan cerpen, siswa pada kelompok eksperimen dua mudah mendapatkan ide. Cerita yang mereka tuliskan juga sudah mengandung konflik dan alur yang baik.

Langkah terakhir, setelah mendapatkan perlakuan, kedua kelompok tersebut diberikan *posttest* kemampuan menulis cerpen dengan materi yang sama seperti pada saat *pretest*. Pemberian *posttest* kemampuan menulis cerpen dimaksudkan untuk melihat pencapaian peningkatan kemampuan menulis cerpen setelah diberi perlakuan. Selain itu, pemberian *posttest* kemampuan menulis cerpen siswa dimaksudkan untuk membandingkan skor yang dicapai siswa saat *pretest* dan *posttest*, apakah hasil menulis siswa sama, meningkat, atau menurun. Perbedaan kemampuan menulis cerpen antara kelompok eksperimen satu yang menggunakan media gambar ilustrasi dan kelompok eksperimen dua yang menggunakan media komik tanpa teks, diketahui dengan rumus uji -t.

Kemampuan menulis cerpen kelompok eksperimen dua mengalami peningkatan yang cukup tinggi setelah siswa mendapat pembelajaran menulis cerpen menggunakan media komik tanpa teks, sedangkan siswa kelompok eksperimen satu yang menggunakan media gambar ilustrasi mengalami peningkatan yang lebih kecil. Diketahui skor rata-rata *pretest* kelas eksperimen satu sebesar 52,35 dan skor rata-rata *posttest* kelompok eksperimen satu sebesar 60,04 yang berarti terjadi peningkatan skor keterampilan menulis cerpen sebesar 7,69.

Pada kelompok eksperimen dua diketahui skor rata-rata *pretest* sebesar 50,74 dan skor rata-rata *posttest* sebesar 66,09. Dari hasil tersebut, kelas eksperimen dua mengalami kenaikan sebesar 15,35. Hal ini menandakan bahwa keterampilan menulis cerpen siswa kelompok eksperimen dua mengalami kenaikan yang lebih besar daripada kelompok eksperimen satu.

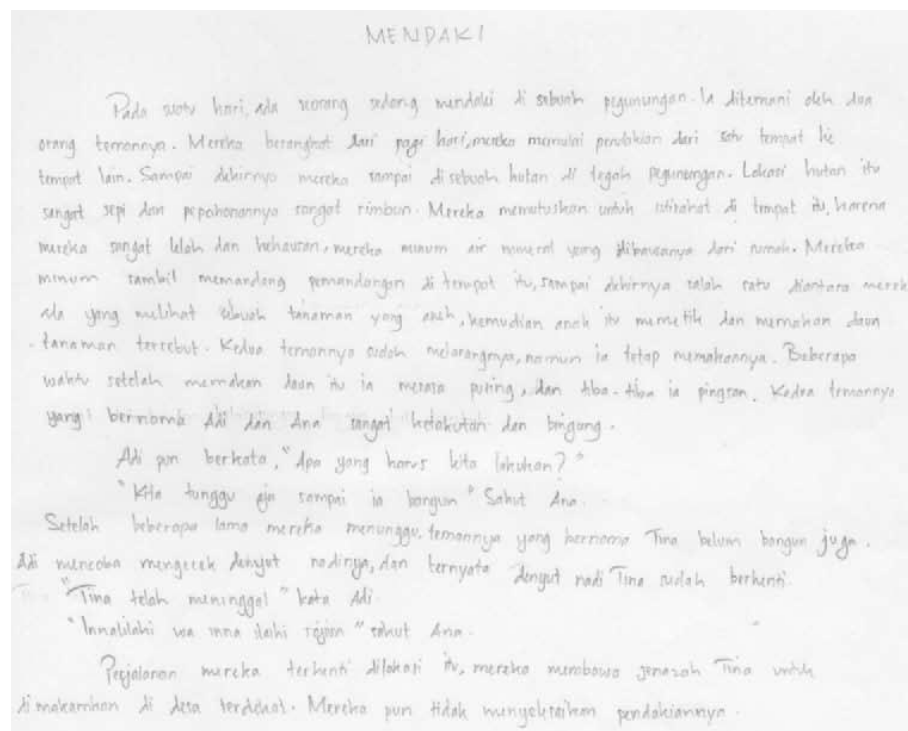
Uji-t antara skor *posttest* kelompok eksperimen satu dan *posttest* kelompok eksperimen dua menunjukkan t hitung (t_h) adalah 2,583 dengan db 44 diperoleh nilai p 0,013. Nilai p lebih kecil dari 0,05 ($p: 0,000 < 0,05$). Dengan demikian, hasil uji-t tersebut menunjukkan terdapat perbedaan keterampilan menulis cerpen siswa kelompok eksperimen satu yang diajar menggunakan media gambar ilustrasi dan kelompok eksperimen dua yang diajar menggunakan media komik tanpa teks. Perhitungan tersebut menunjukkan bahwa kelompok eksperimen dua lebih baik dalam menulis cerpen dibanding kelompok eksperimen satu. Hal ini disebabkan pembelajaran menulis cerpen kelompok eksperimen dua menggunakan media komik tanpa teks, sedangkan kelompok eksperimen satu menggunakan media gambar ilustrasi. Kedua media tersebut mempunyai perbedaan diantaranya media komik tanpa teks terdiri dari beberapa buah gambar, media gambar ilustrasi hanya mempunyai satu buah gambar; media komik tanpa teks mempunyai alur untuk menyusun jalinan gambar-gambarnya, pada gambar ilustrasi tidak mempunyai alur karena gambar ilustrasi hanya terdiri dari satu buah gambar; dan setting cerita pada media komik tanpa teks lebih kompleks, pada media gambar ilustrasi setting cerita terbatas. Perbedaan pada kedua media tersebut mempunyai pengaruh pada kemampuan menulis cerpen siswa pada kelompok eksperimen satu dan kelompok eksperimen dua.

Berikut ini akan dibahas masing-masing aspek dalam penilaian menulis cerpen siswa kelompok eksperimen satu dan kelompok eksperimen dua.

a. Aspek Organisasi dan Penyajian Cerita

1) Kesesuaian Cerita dengan Gambar

Setiap siswa baik kelompok eksperimen satu maupun kelompok eksperimen dua diberikan satu buah media. Kelompok eksperimen satu, masing-masing siswa diberikan satu buah gambar ilustrasi, sedangkan kelompok eksperimen dua, masing-masing siswa diberikan satu buah komik tanpa teks yang terdiri dari beberapa gambar dan disusun berbentuk buku. Siswa diminta untuk menulis cerita sesuai dengan gambar yang disajikan. Berikut contoh cerpen dari kelompok eksperimen satu dan eksperimen dua.



Cerpen di atas merupakan cerpen dari kelompok eksperimen dua yang diberi perlakuan menggunakan media komik tanpa teks berjudul ‘mendaki’. Berikut gambar-gambar dari komik tanpa teks berjudul mendaki.



1



2



3



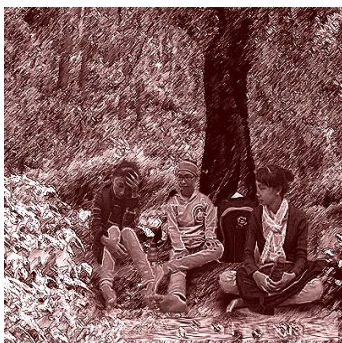
4



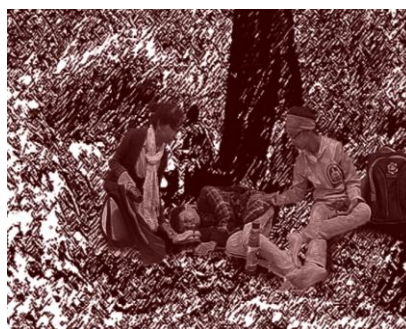
5



6



7



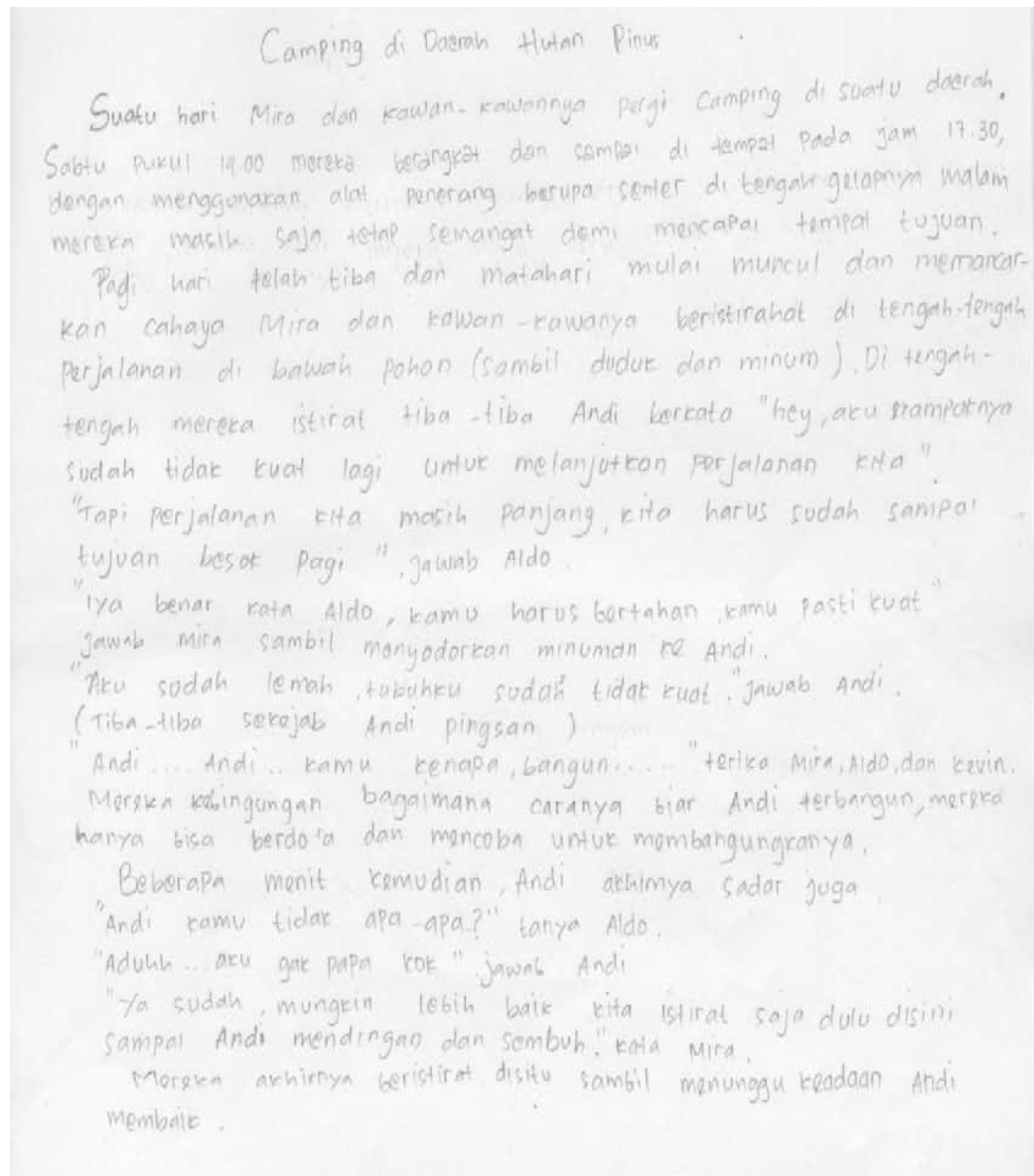
8

Pada penggalan cerpen di atas, media komik tanpa teks yang disajikan mempunyai latar tempat di pegunungan. Alur cerita dalam media komik tanpa teks yaitu ada beberapa orang yang sedang mendaki gunung. Kemudian salah satu dari

pendaki gunung jatuh dan terbaring setelah memakan tanaman di hutan. Cerpen di atas sesuai dengan gambar-gambar pada media komik tanpa teks. Kesesuaian tersebut dapat kita lihat jika kita membaca cerpen kemudian mengamati media komik tanpa teks yang berjudul 'mendaki'.

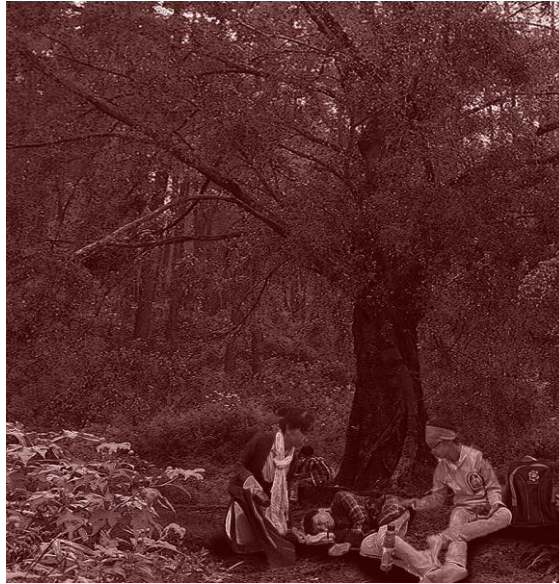
Cerpen berjudul Mendaki tersebut mendapatkan skor 61 dengan nilai 67. Dari segi sarana cerita, aspek judul dan sudut pandang mendapatkan skor 3. Judul dan isi cerpen berkaitan, penggunaan sudut pandang orang pertama dan atau ketiga konsisten sehingga gagasan tersalurkan dan cerita masih menarik. Dari aspek tema mendapat skor 3 dan skor 2 untuk aspek gaya dan nada. Dalam cerpen terdapat pilihan kata, tetapi tidak tepat. Dari aspek fakta cerita, aspek konflik mendapat skor 5 karena dalam cerpen terdapat konflik tunggal yang dialami tokoh cerita. Dari aspek tahapan, klimaks, tokoh dan amanat, masing-masing mendapat skor 4. Cerita dikembangkan cukup kreatif, dan sudah menggunakan dialog. Dari segi mekanik, penulisan kata, penulisan huruf kapital, dan penggunaan tanda baca cukup baik. Tulisan mudah dibaca, rapi, dan tidak ada coretan mendapat skor 4.

Cerpen berikut merupakan cerpen dari kelompok eksperimen satu yang menggunakan media gambar ilustrasi berjudul 'mendaki'.



~UR/X.2/E1

Cerpen dengan judul Camping di Daerah Hutan Pinus tersebut sesuai dengan gambar yang disajikan pada media gambar ilustrasi. Berikut gambar ilustrasi yang berjudul mendaki.



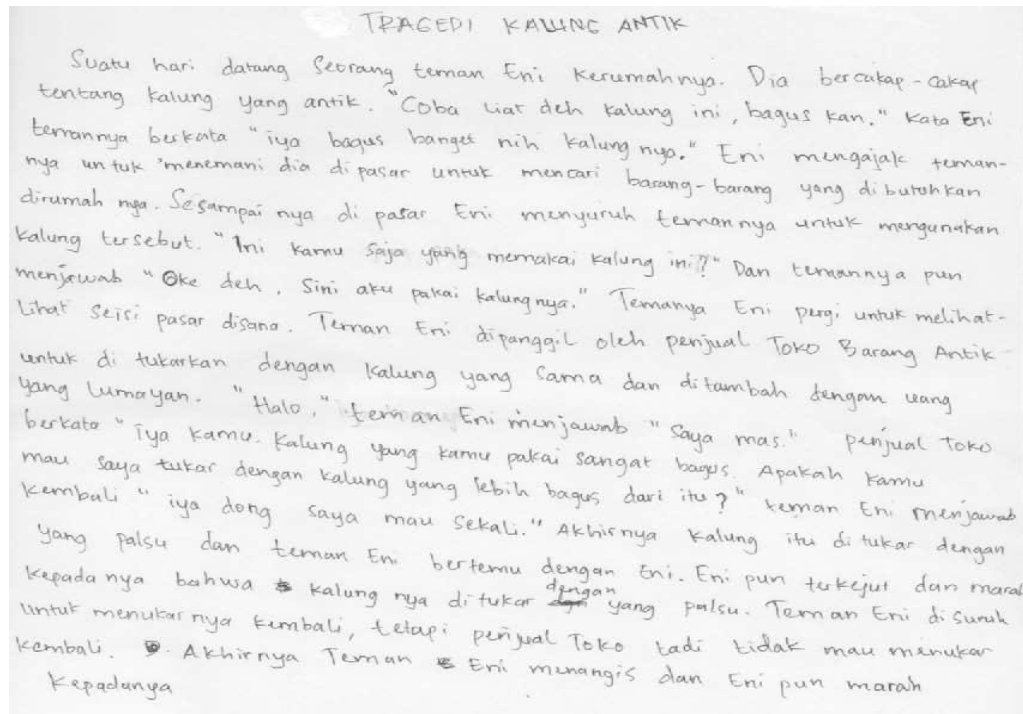
Gambar yang disajikan pada media gambar ilustrasi berupa gambar beberapa orang yang duduk di bawah pohon di hutan dan salah satu dari mereka terbaring di tanah. Pengembangan cerita disampaikan secara kreatif dengan alur yang kronologis dalam penyampaian cerita. Siswa dari kelompok eksperimen satu dan kelompok eksperimen dua dapat menulis cerita sesuai dengan gambar yang terlihat pada media gambar ilustrasi dan media komik tanpa teks dengan pengembangan cerita yang berbeda antar siswa.

Cerpen berjudul Camping di Daerah Hutan Pinus tersebut mendapatkan skor 63 dengan nilai 70. Dari segi sarana cerita, aspek tema dan sudut pandang mendapatkan skor 4. Tema dan isi cerpen berkaitan, penggunaan sudut pandang orang pertama dan atau ketiga konsisten sehingga gagasan tersalurkan dan cerita masih menarik. Dari aspek gaya dan nada, mendapat skor 3. Dari aspek fakta cerita, aspek konflik mendapat skor 3 karena konflik yang dimunculkan masih kompleks.

Cerpen di atas merupakan cerpen dari kelompok eksperimen satu yang diberi perlakuan menggunakan media gambar ilustrasi berjudul ‘barang antik’ dengan tema penipuan. Cerita yang disajikan belum sesuai dengan tema yaitu penipuan, tetapi sesuai dengan judul cerpen yaitu jual beli barang antik. Sudut pandang yang digunakan adalah sudut pandang orang ketiga mulai dari awal cerita hingga akhir cerita. Bahasa yang digunakan dalam cerpen tersebut masih menggunakan bahasa sehari-hari dan belum menyertakan bahasa kias sehingga pembaca dapat dengan mudah memahami isi cerpen. Beberapa kata yang digunakan tidak sesuai dengan konteks kalimat, misalnya pada baris ke tiga. Pada baris ke tiga terdapat kata ‘berjanjar’, kata itu seharusnya ‘berjajar’, karena kesalahan pemahaman atau kesalahan penulisan maka ditulis ‘berjanjar’. Pada baris ke empat, terlihat pemilihan kata yang tidak sesuai konteks. Kata ‘pada toko itu..’ di baris ke empat, lebih sesuai jika diganti menjadi ‘di toko itu...’

Cerpen berjudul Jual Beli Barang Antik tersebut mendapatkan skor 48 dengan nilai 53,3. Dari segi sarana cerita, aspek gaya nada dan sudut pandang mendapatkan skor 3. Aspek judul mendapat skor 5 karena judul sangat sesuai dengan isi cerpen. Dari aspek fakta cerita, aspek konflik mendapat skor 1 karena cerpen tersebut belum terdapat konflik. Dari aspek latar dan amanat, masing-masing mendapat skor 2. Cerita dikembangkan cukup kreatif, dan sudah memunculkan dialog meskipun sedikit. Dari segi mekanik, penulisan kata, penulisan huruf kapital, dan penggunaan tanda baca

cukup baik. Masing-masing mendapat skor 3. Tulisan mudah dibaca, rapi, dan ada sedikit coretan mendapat skor 3.



~WSR/X1/E2

Cerpen di atas merupakan cerpen dari kelompok eksperimen dua yang diberi perlakuan menggunakan media komik tanpa teks. Dalam cerpen berikut, komik yang disajikan berjudul Kalung Antik dengan tema Penipuan. Cerpen tersebut sudah sesuai dengan tema yaitu penipuan. Isi yang dikembangkan juga sesuai dengan judul yang ditulis dalam cerpen yaitu tragedi kalung antik. Sudut pandang yang digunakan dalam cerpen konsisten dari awal cerita hingga akhir cerita yaitu sudut pandang orang ketiga sehingga gagasan yang ingin disampaikan dalam cerpen tersalurkan dengan baik. Bahasa yang digunakan dalam cerpen masih menggunakan bahasa sehari-hari dengan

pilihan kata yang mudah dipahami. Tetapi beberapa pilihan kata tidak sesuai dengan konteks kalimat. Pada baris ke tiga pada kalimat ‘.... untuk menemani dia di pasar untuk mencari....’, kata depan ‘di’ pada frasa ‘di pasar’ akan lebih sesuai jika diganti menjadi ‘ke pasar’.

Cerpen berjudul Tragedi Kalung Antik tersebut mendapatkan skor 61 dengan nilai 67. Dari segi sarana cerita, aspek judul mendapat skor 4 karena judul memiliki kaitan dengan isi cerpen. Aspek sudut pandang dan gaya nada masing-masing mendapat skor 2 karena penggunaan sudut pandang orang pertama dan atau orang ketiga kurang konsisten sehingga gagasan cerita tidak tersalurkan dengan baik. Dari aspek fakta cerita, aspek konflik mendapat skor 4 karena dalam cerpen terdapat konflik tunggal. Dari aspek latar dan tokoh, masing-masing mendapat skor 3. Cerita dikembangkan cukup kreatif, dan sudah memunculkan dialog meskipun sedikit. Dari segi mekanik, penulisan kata, penulisan huruf kapital, dan penggunaan tanda baca cukup baik. Masing-masing mendapat skor 3. Tulisan mudah dibaca, rapi, dan ada sedikit coretan mendapat skor 3.

Dua contoh cerpen di atas dapat digunakan sebagai contoh cerpen dari masing-masing kelompok. Kelompok eksperimen satu, sebagian besar belum dapat menyesuaikan cerita dengan tema karena mereka terpaku pada gambar yang disajikan, sedangkan pada kelompok eksperimen dua, siswa sudah dapat mengembangkan cerita sesuai dengan tema karena jalinan gambar yang disajikan dalam media komik tanpa teks sudah mempunyai konflik sesuai dengan tema. Tetapi

pada masing-masing kelompok masih terdapat kesalahan penggunaan atau pemilihan kata yang tidak sesuai dengan konteks kalimat.

3) Fakta Cerita

Aspek fakta cerita, hal-hal yang dinilai yaitu alur, latar, tokoh, dan amanat. Pada aspek alur, hal-hal yang dinilai meliputi tahapan-tahapan pada alur, konflik yang disajikan, dan klimaks dalam konflik tersebut. Pada aspek latar, penggunaan latar yang digunakan dalam cerpen meliputi latar tempat, latar waktu, dan latar suasana. Pada aspek tokoh, hal-hal yang dinilai yaitu pembagian tokoh antara tokoh utama dan tokoh sampingan. Aspek yang terakhir yaitu amanat yang terkandung dalam cerita.

Cerpen berikut merupakan cerpen dari kelompok eksperimen satu dengan media gambar ilustrasi berjudul barang antik. Alur dalam cerpen masih sederhana, menggunakan alur maju dengan runtutan cerita yang kronologis. Dalam cerpen belum terdapat konflik yang disertakan sehingga tidak terdapat klimaks yang merupakan hasil runtutan dari beberapa konflik yang dialami tokoh. Latar dalam cerpen belum begitu baik, hanya latar tempat dan latar suasana yang terlihat, latar waktu belum terlihat jelas dalam cerpen. Tokoh yang disajikan belum memperlihatkan adanya tokoh utama dan tokoh sampingan. Hal tersebut karena sudut pandang yang digunakan tidak konsisten, pada awal cerpen tokoh yang dimunculkan disebut 'aku', kemudian selanjutnya disebut 'kami'. Tidak jelas siapa yang disebut aku dan kami. Salah satu amanat yang tersirat dalam cerpen di atas yaitu pengabdian dan rasa hormat terhadap guru.

Barang Antik.

Suatu ketika saya berangkat sekolah. Tiba tiba. diberi tugas dari ibu guru untuk mencari barang antik sebagai hiasan ruangan baru yang selesai dibuat. Kami diberi uang 500.000.00 dan harus membelanjakan barang antik.

Kami terus bergegas ke daerah Yogyakarta. mencari toko toko yang menjual Barang antik. Sampai di Jogja memang banyak orang yang menjual barang antik tetapi yang membuat menarik adalah toko yang bernomor dinding 39.

Kami datang ke toko itu mencari cari barang yang menarik. dan kami temukan Jam dinding yang bernilai 500.000.00 pas tidak nego. Kami berdiskusi untuk membeli dan dengan kata musakat kami membeli dan saya bawa pulang.

Sesampai di ~~di~~ Sekolah. kami beri jam tersebut kepada ibu guru. dan ibuguru menerima. Sam nya dengan baik.

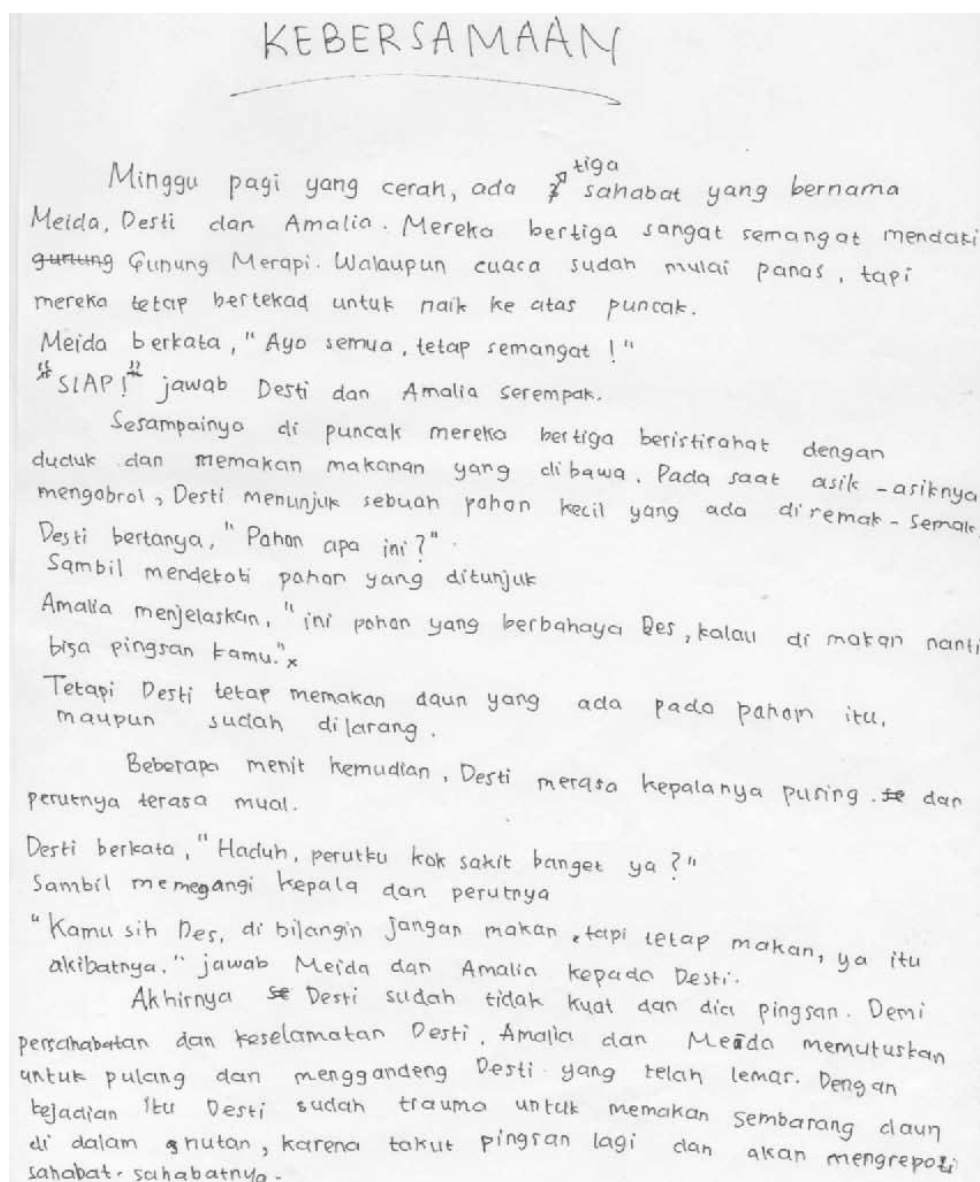
~IP/X2/E1

Cerpen berjudul Barang Antik tersebut mendapatkan skor 45 dengan nilai 50.

Dari segi sarana cerita, aspek judul mendapat skor 4 karena judul memiliki kaitan dengan isi cerpen. Aspek sudut pandang dan gaya nada masing-masing mendapat skor 2 karena penggunaan sudut pandang orang pertama dan atau orang ketiga kurang konsisiten sehingga gagasan cerita tidak tersalurkan dengan baik. Dari aspek fakta cerita, aspek konflik mendapat skor 1 karena dalam cerpen belum terdapat konflik. Dari aspek latar dan tokoh, masing-masing mendapat skor 2. Cerita dikembangkan cukup kreatif, tetapi belum terdapat dialog. Dari segi mekanik, penulisan kata,

penulisan huruf kapital, dan penggunaan tanda baca cukup baik. Masing-masing mendapat skor 3. Tulisan mudah dibaca, rapi, dan ada sedikit coretan mendapat skor

3.



~MAA/XI/E2

Cerpen di atas merupakan cerpen dari kelompok eksperimen dua dengan media komik tanpa teks yang berjudul mendaki. Alur dalam cerpen sudah baik, sudah

ada tahapan memperkenalkan tokoh. Konflik dan klimaks sudah ada dalam cerpen. Klimaks dari cerita ini yaitu tokoh Desti pingsan karena makan sembarangan di dalam hutan. Latar waktu, latar tempat, dan latar suasana dimunculkan dengan seimbang. Latar waktu yaitu pada minggu pagi, latar tempat yaitu di Gunung Merapi, dan latar suasana digambarkan dengan tersirat diawali dengan kegembiraan dan berakhir dengan kepanikan saat tokoh Desti pingsan. Pembagian tokoh utama dan tokoh sampingan sudah terlihat, tokoh utama yang banyak diceritakan yaitu Desti dengan tokoh tambahan Amalia dan Meida. Salah satu amanat yang terkandung dalam cerpen yaitu mematuhi nasihat teman dan jangan ceroboh.

Cerpen berjudul Kebersamaan tersebut mendapatkan skor 54 dengan nilai 60. Dari segi sarana cerita, aspek judul mendapat skor 4 karena judul memiliki kaitan dengan isi cerpen. Aspek sudut pandang dan gaya nada masing-masing mendapat skor 3 karena penggunaan sudut pandang orang pertama dan atau orang ketiga sudah konsisten. Dari aspek fakta cerita, aspek konflik mendapat skor 3 karena dalam cerpen sudah terdapat konflik yang dialami salah satu tokoh. Cerita dikembangkan cukup kreatif, dan sudah terdapat dialog meskipun penggunaan dialog masih terasa kaku. Dari segi mekanik, penulisan kata, penulisan huruf kapital, dan penggunaan tanda baca cukup baik. Masing-masing mendapat skor 3. Tulisan mudah dibaca, rapi, dan ada sedikit coretan mendapat skor 3.

b. Isi

Dari segi isi, terdapat beberapa aspek yang terkandung di dalamnya yaitu kreatifitas pengembangan cerita sesuai dengan tema, penyajian urutan cerita logis, dan pemanfaatan narasi dan dialog. Sebelum menulis cerpen, siswa diberikan media dengan masing-masing tema yang berbeda di setiap media, baik itu media gambar ilustrasi atau media komik tanpa teks. Saat menulis cerpen siswa bisa mengembangkan cerita sesuai dengan imajinasinya tetapi tetap mengacu pada tema yang telah diberikan.

Pada tanggal 1 April kemarin Kakak Fu membeli barang antik di Jogja. Dia mencari sebuah gelas antik untuk pacarnya, sesampainya disana pun kami pun bertanya

"Permisi apakah ada gelas antik yang anda jual?"

"Yang gimana yang anda cari mas?"

"Kalo ada yang berbentuk bola ada kayak pak?"

"Oh, ada tinggal ~~dua~~ dua mau yang warna merah atau warna biru?"

"Yang merah aja pak. Berapa harganya?"

"Oke mas!. Harganya 25.000."

"Ya pak. Sekalian dibungkus."

"Okeoke!"

Setelah selesai membeli gelas antik pun kami pulang ke rumah dan gelas tersebut pun di kasih ke pacarnya. Pacarnya pun suka dengan gelas antik yang dibelikan dari Kakak Fu.

~~Setelah selesai membeli gelas antik pun kami pulang ke rumah dan gelas tersebut pun di kasih ke pacarnya. Pacarnya pun suka dengan gelas antik yang dibelikan dari Kakak Fu.~~

~ARK/X2/E1

Cerpen di atas merupakan cerpen dari kelompok eksperimen satu dengan perlakuan menggunakan media gambar ilustrasi berjudul barang antik. Tema yang

diangkat dalam media gambar ilustrasi tersebut adalah penipuan. Pengembangan cerita belum mengarah pada tema penipuan. Cerita dikembangkan dengan datar dan tanpa konflik. Penggambaran cerpen tersebut menggunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami pembaca, tetapi ada beberapa pilihan kata yang digunakan tidak sesuai dengan konteks kalimat. Urutan peristiwa yang disajikan cukup runtut, mulai dari pendahuluan kemudian dilanjutkan dengan peristiwa-peristiwa. Tetapi penyajian cerita yang runtut tidak disertai dengan konflik sehingga cerita terasa datar. Adanya dialog dalam cerpen dapat sedikit membantu menghidupkan cerita yang disajikan tanpa konflik tersebut.

Cerpen yang tidak diberi judul tersebut mendapatkan skor 45 dengan nilai 50. Dari segi sarana cerita, aspek judul mendapat skor 0 karena cerpen tidak mempunyai judul. Aspek sudut pandang dan gaya nada masing-masing mendapat skor 3 dan 2 karena penggunaan sudut pandang orang pertama dan atau orang ketiga sudah konsisten tetapi terdapat beberapa pemilihan kata yang kurang sesuai, contohnya di baris ke tiga pada kalimat "...sesampainya disana pun kamipun bertanya". Dari penggalan kalimat tersebut penggunaan imbuhan 'pun' kurang tepat. Dari aspek fakta cerita, aspek konflik mendapat skor 3 karena dalam cerpen sudah terdapat konflik yang dialami salah satu tokoh. Cerita dikembangkan cukup kreatif, dan sudah terdapat dialog meskipun penggunaan dialog masih terasa kaku. Dari segi mekanik, penulisan kata, penulisan huruf kapital, dan penggunaan tanda baca cukup baik. Masing-masing mendapat skor 3. Tulisan kurang rapi, ada coretan dan kurang mudah dibaca mendapat skor 2.

MUSIBAH

Suatu hari murid-murid dari SMA 93 mengadakan acara mendaki ke hutan di Gunung Kidul. Murid-murid disuruh membawa bekal masing-masing. Rini, Toto, dan Tini beristirahat di dekat pohon untuk melepas lelah.

Tini berkata, "Ya ampun capek banget, harus lagi!"

Rini berkata, "Ya kita istirahat disini dulu."

"Aku juga capek dan lapar banget" sahut Toto.

Pada saat mereka melepas lelah, Rini melihat ada rumput yang belum pernah Rini lihat sebelumnya. Rini langsung bertanya kepada teman-temannya rumput apa itu.

"Hey, rumput apa itu, kok aku kayanya belum pernah lihat ya?" tanya Rini.

Toto berkata, "Itu kayanya rumput beraun deh, soalnya aku juga belum pernah lihat!"

Tini menjawab, "Jangan deket deh aku takut kamu kenapa-kenapa rin!"

Dalam hati Rini menyalahkan pendapat teman-temannya yang menganggap rumput itu beraun. Mereka tak belum pernah lihat juga siapa tahu itu malah tanaman obat. Seane dium-diam tanpa pengetahuan Toto dan Tini, Rini mengambil daun lalu mencoba untuk merasakan daun dari rumput tersebut. Setelah beberapa menit Rini mulai pusing, hal itu membuat Toto dan Tini bingung. Mereka menanyakan Rini kenapa.

Toto berkata, "Kamu kenapa rin kok kelihatannya pusing gitu?"

Rini menjawab, "Aku gak papa kok guys jangan khawatir aku!"

Tini berkata, "Gak khawatirin kamu gimana, kamu itu pucat banget rin!"

Tiba-tiba Rini pingsan itu membuat Toto dan Tini khawatir. Mereka langsung menggendong Rini ke teman-temannya untuk meminta bantuan. Setelah beberapa hari Rini pingsan akhirnya Rini sadar kan diri dan menceritakan semuanya pada teman-temannya. Rini menyesali perbuatannya yang tidak hati-hati itu.

Rini berkata, "Guys maafin aku ya... Aku benar-benar menyesal gak ikuti perkataan kalian."

Toto berkata, "Gak papa lah rin semuanya udah berlalu. Nanti kan udah menjadi bubur gak bisa dikembalikan lagi menjadi nasi kan," hibur Toto.

"Iya rin, penting kamu gak kenapa-kenapa," tambah Tini.

"Makasih ya guys, aku beruntung banget bisa berteman sama kalian," kata Rini.

Akhirnya acara mendaki itu menjadi pelajaran bagi Rini untuk tidak sembrangan mengambil sesuatu yang belum pernah dilihat sebelumnya.

~EZ/XI/E2

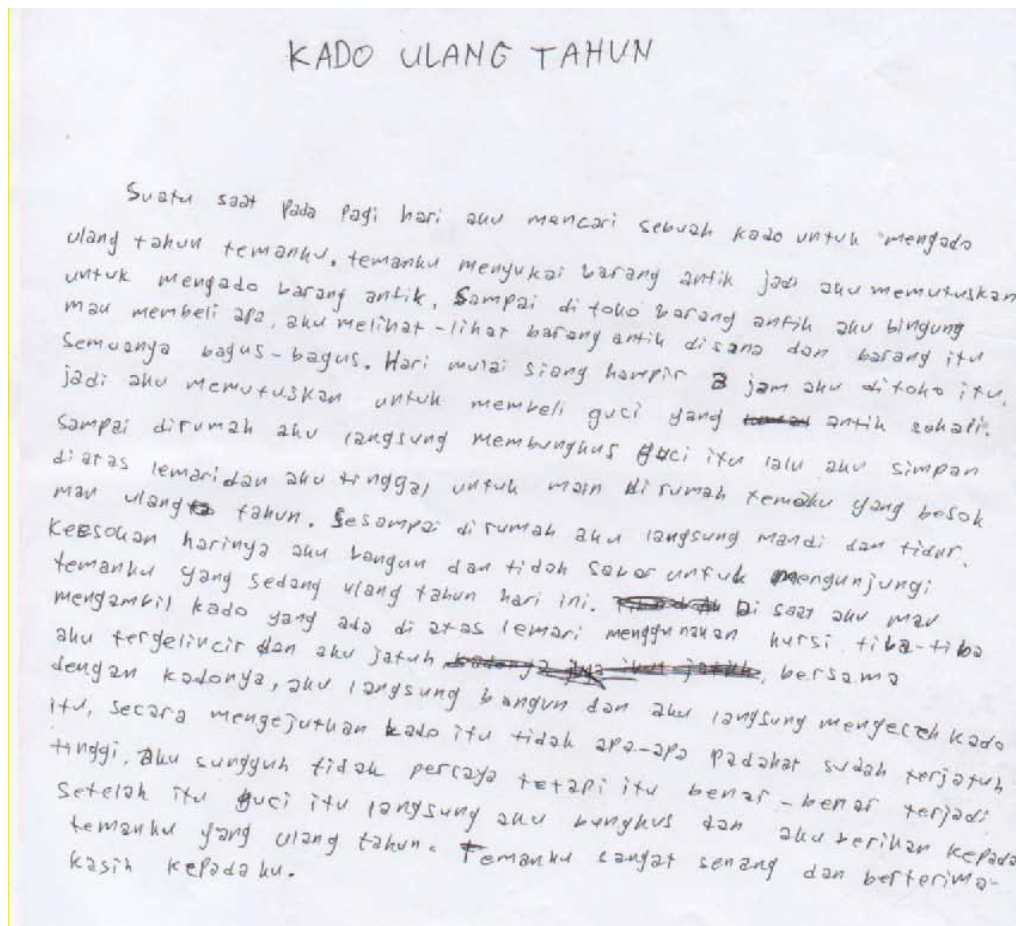
Cerpen di atas merupakan cerpen dari kelompok eksperimen dua yang diberi perlakuan menggunakan media komik tanpa teks berjudul mendaki dengan tema

persahabatan. Tema yang diangkat yaitu persahabatan, dalam cerita tersebut terlihat hubungan persahabatan yang erat antara Tini, Rini, dan Tono. Mereka saling mengingatkan dan saling menjaga saat salah satu dari mereka mengalami musibah. Kreatifitas pengembangan cerita menarik karena konflik yang dihadirkan tidak hanya konflik secara fisik tetapi juga konflik batin. Terlihat saat Rini dalam hati tidak mempercayai kata teman-temannya bahwa rumput itu berbahaya. Terjadi konflik dalam batin Rini yang mendorongnya untuk tetap memakan daun itu walaupun sudah dilarang oleh teman-temannya. Penyajian cerita juga sudah memanfaatkan dialog sebagai hubungan antar tokoh meskipun penyajian dialog masih terasa kaku.

Cerpen yang berjudul Musibah tersebut mendapatkan skor 66 dengan nilai 73. Dari segi sarana cerita, aspek tema dan judul mendapat skor 4 karena isi cerita dan judul sudah sesuai dengan tema yang diangkat yaitu persahabatan. Aspek sudut pandang dan gaya nada masing-masing mendapat skor 3. Penggunaan sudut pandang orang pertama dan atau orang ketiga sudah konsisten. Dari aspek fakta cerita, aspek konflik mendapat skor 4 karena dalam cerita sudah terdapat konflik tunggal yang dialami tokoh. Aspek latar mendapat skor 4 dan skor 5 untuk aspek tokoh dan amanat. Cerita dikembangkan dengan kreatif, dan sudah terdapat dialog meskipun penggunaan dialog masih terasa kaku. Dari segi mekanik, penulisan kata, penulisan huruf kapital, dan penggunaan tanda baca cukup baik. Masing-masing mendapat skor 3. Tulisan rapi, ada coretan dan mudah dibaca mendapat skor 3.

c. Mekanik

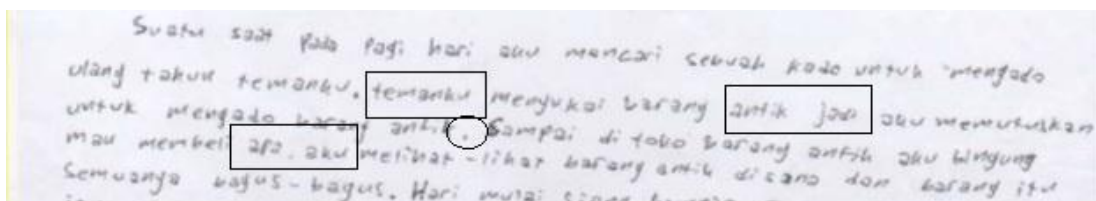
Penilaian dari segi mekanik meliputi penilaian tentang ejaan yaitu penulisan huruf kapital dan penulisan kata, penerapan tanda baca, penulisan paragraf dan dialog, dan kerapian tulisan.



~GWB/X.2/E1

Cerpen tersebut merupakan cerpen dari kelompok eksperimen satu yang menggunakan media gambar ilustrasi berjudul barang antik. Sebagian besar kelompok eksperimen satu tidak memperhatikan penulisan cerpen dari segi mekanik.

Pada cerpen di atas, cerita yang disampaikan bagus. Alur disampaikan secara urut. Konflik juga disajikan dengan menarik. Tetapi dilihat dari penulisan huruf kapital, cerpen tersebut memiliki tingkat kesalahan penulisan huruf kapital cukup banyak. Siswa kurang terbiasa membedakan penggunaan huruf kapital dan huruf kecil sehingga huruf kapital banyak digunakan di tengah kalimat. Kesalahan pada penulisan kata sedikit, hanya saja banyak coretan tulisan siswa. Siswa juga kurang teliti dalam menulis sehingga banyak kata-kata yang kurang satu huruf. Misalnya kata 'temanku' ditulis 'temaku'. Penerapan tanda baca pada cerpen kurang diperhatikan. Siswa lebih memperhatikan pada alur dan jalinan cerita dari pada unsur-unsur mekanik menulis. Penulisan tanda titik (.) dan koma (,) belum jelas. Contoh kesalahan penggunaan tanda baca dapat dilihat pada penggalan cerpen berikut.



Pada baris kedua setelah kata 'temanku' tanda baca yang digunakan adalah tanda titik (.), tetapi pada kalimat selanjutnya, awal kalimat pada kata 'temanku' tidak menggunakan huruf kapital. Pada baris kedua, diantara kata 'antik' dan 'jadi' seharusnya terdapat tanda koma (,). Pada baris ke tiga setelah kata 'barang antik', terdapat tanda koma (,), tanda koma (,) tersebut seharusnya diganti menggunakan tanda titik (.). Pada aspek penulisan paragraf dan dialog, penulisan cerpen tersebut belum baik karena cerpen hanya ditulis dalam satu paragraf hingga cerita selesai.

Tidak ada dialog dalam cerpen. Banyak coretan yang terdapat dalam cerpen membuat cerpen tidak menarik untuk dibaca karena kurang rapi.

Cerpen yang berjudul Kado Ulang Tahun tersebut mendapatkan skor 53 dengan nilai 58,9. Dari segi sarana cerita, judul dan sudut pandang mendapat skor 4 karena isi cerita dan judul sudah sesuai meskipun tidak sesuai dengan tema yang diangkat yaitu penipuan. Aspek sudut pandang dan gaya nada masing-masing mendapat skor 3. Penggunaan sudut pandang orang pertama dan atau orang ketiga sudah konsisten. Dari aspek fakta cerita, aspek konflik mendapat skor 4 karena dalam cerita sudah terdapat konflik tunggal yang dialami tokoh. Aspek latar, tokoh, dan amanat masing-masing mendapat skor 3. Cerita dikembangkan dengan kreatif meskipun belum ada dialog tetapi alur cerita yang dikembangkan menarik. Dari segi mekanik, penulisan kata, penulisan huruf kapital, dan penggunaan tanda baca sedikit kurang. Masing-masing mendapat skor 2. Tulisan kurang rapi, ada coretan dan kurang mudah dibaca mendapat skor 2.

Cerpen berikut merupakan cerpen dari kelompok eksperimen dua yang diajar menggunakan media komik tanpa teks berjudul barang antik.

Pada suatu hari di ruang tamu ada dua orang sedang berbincang-bincang. Mereka bernama Rini dan Tika. Rini adalah kakak Tika yang sangat sayang sekali kepada Tika, begitu juga dengan Tika dia juga sayang sekali dengan kakaknya. Mereka kemana-mana selalu bersama sampai tidurnya satu kamar salah satu dari mereka tidak mau tidur sendirian meskipun punya kamar masing-masing.

Rini berkata, "Dek, ini aku kasih kalung buat kamu."

"Ini kalung apa kak?" Jawab Tika penasaran.

"Ini kalung pemberian Nenek, kalung ini lebih pantas buat kamu." sahut Rini.

Rini kemudian memberikan kalung itu dan Tika menerimanya. Kalung itu sepertinya bukan kalung biasa, kalung itu kalung antik. Rini tidak ingin kalung itu jatuh ke tangan orang lain atau dijual. Kalung itu sangat berharga buat Rini. Rini pun memantapkan kalung itu kepada adiknya Tika.

Suatu pagi Rini dan Tika pergi ke pasar berdua sambil bergandengan tangan. Sesampainya di pasar mereka berpisah. Tika menghampiri sebuah Toko barang antik, sementara Rini belanja kebutuhan rumah.

"Selamat pagi Mbak!" sapa penjual barang antik.

"Selamat pagi Pak." jawab Tika.

"Sepertinya kalung kamu bagus Mbak." kata penjual barang antik.

"Oh... ini kalung pemberian kakak saya Pak." jawab Tika.

Si penjual barang antik itu ingin sekali memiliki kalung yang dipakai oleh Tika. Dia akan menawarkan agar Tika menukar kalung itu. Penjual barang antik itu kemudian mengambil kalung dan menawarkannya kepada Tika.

Akhirnya Tika tertarik dengan kalung yang diambil oleh si penjual barang antik dan Tika mau menukarnya.

Tika-tika Rini menghampiri Tika dan mengajaknya pulang.

Tika berkata, "kak ini kalungnya bagus kan."

"Lho... kenapa kalungnya beda dengan yang kakak kasih?" jawab Rini.

"Iya ini kalungnya aku tukar lebih bagus kan kak." jawab Tika.

"Kenapa kamu tukar." kata Rini.

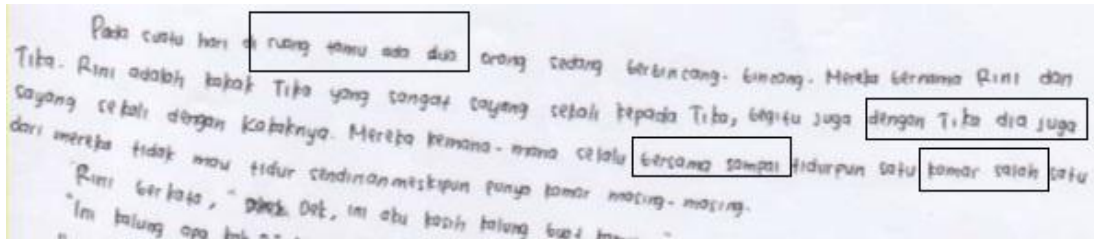
Rini kemudian mencari Toko barang antik dan ingin menukarnya lagi. Tapi ternyata penjual barang antik itu menolaknya dan tidak bisa ditukar lagi. Akhirnya Tika menyesal telah menukar kalung pemberian kakaknya dan dia meminta maaf kepada kakaknya.

Tamat!!!!

~P/X.1/E2

Penulisan huruf kapital dan penulisan kata dalam cerpen sudah baik. Siswa sudah dapat membedakan penggunaan huruf kapital di awal kalimat atau di tengah kalimat. Kesalahan penggunaan huruf kapital hanya ada beberapa, contoh kesalahan penggunaan huruf kapital terlihat pada baris ke 12. Huruf 't' pada kata 'Toko' seharusnya menggunakan huruf kecil. Penerapan tanda baca pada cerpen sudah baik,

hanya ada beberapa kesalahan penerapan tanda baca dalam cerpen. Contoh kesalahan penggunaan tanda baca dalam cerpen dapat dilihat pada baris ke tiga.



Baris pertama diantara kata 'di ruang tamu' dan 'ada dua orang', seharusnya terdapat tanda koma (,) karena keterangan berada di awal kalimat. Pada baris ke dua diantara kata 'dengan tika' dan 'dia juga', seharusnya terdapat tanda koma (,). Di antara kata 'kamar' dan 'salah satu' seharusnya diberi tanda titik (.). Penulisan dialog yang baik adalah ketika dialog ditulis dalam paragraf sendiri. Dalam cerpen tersebut, penulisan dialog sudah baik. Dialog ditulis dalam paragraf sendiri. Cerpen juga disajikan dalam beberapa paragraf. Setiap paragraf mempunyai ide pokok yang saling berkaitan antara paragraf satu dengan yang lain sehingga membentuk satu kesatuan alur cerita. Penulisan cerpen cukup rapi. Beberapa coretan masih ada dalam cerpen tetapi tulisan siswa mudah dibaca sehingga beberapa coretan tersebut tidak mengganggu pembaca dalam memahami cerita.

Cerpen yang tak berjudul tersebut mendapatkan skor 61 dengan nilai 67,7. Dari segi sarana cerita, aspek judul mendapat skor 0 karena cerpen tidak mempunyai judul. Tetapi secara keseluruhan, isi cerpen sudah mengacu pada tema yang diangkat yaitu penipuan. Aspek sudut pandang dan gaya nada masing-masing mendapat skor 3. Penggunaan sudut pandang orang pertama dan atau orang ketiga sudah konsisten.

Dari aspek fakta cerita, aspek konflik mendapat skor 4 karena dalam cerita sudah terdapat konflik tunggal yang dialami tokoh. Aspek latar, tokoh, dan amanat masing-masing mendapat skor 3. Cerita dikembangkan dengan kreatif dan sudah ada dialog percakapan antar tokoh dalam cerpen. Dari segi mekanik, penulisan kata, penulisan huruf kapital, dan penggunaan tanda sudah bagus. Masing-masing mendapat skor 4. Tulisan rapi, mudah dibaca meskipun ada sedikit coretan.

3. Tingkat Keefektifan antara Media Gambar Ilustrasi dengan Media Komik Tanpa Teks dalam Menulis Cerpen Siswa Kelas X SMAN 1 Srandakan Bantul

Media komik tanpa teks merupakan media yang efektif digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen. Gambar-gambar berseri yang disajikan dalam komik tanpa teks, akan merangsang siswa dan memberikan gambaran atau ide cerita dalam menulis cerpen. Siswa akan terbawa suasana dari cerita tersebut. Media komik tanpa teks ini dimaksudkan agar siswa dapat mengembangkan dan mengekspresikan daya imajinasinya ke dalam bentuk tulisan cerpen. Cerita yang sederhana dan disertai gambar akan memudahkan siswa dalam mengembangkan ide dan jalan cerita cerpen yang mereka tulis. Selain itu, pembelajaran dapat disesuaikan dengan alokasi waktu yang disediakan dalam pembelajaran.

Keefektifan media komik tanpa teks dalam pembelajaran menulis cerpen pada kelompok eksperimen dua dalam penelitian ini diketahui dengan gain skor dan uji *scheffe*. Hasil perhitungan gain skor dari kelompok eksperimen satu sebesar 7,7 dan

kelompok eksperimen dua sebesar 15,36. Melalui gain skor tersebut dapat diketahui bahwa skor pada kelompok eksperimen dua lebih mengalami kenaikan yang signifikan dibandingkan dengan kelompok eksperimen satu. Sedangkan berdasarkan uji *scheffe* diperoleh skor F' hitung (F'_h) sebesar 2770,783 dengan db 44 dan p sebesar 0.013, skor tersebut dikonsultasikan dengan skor F' tabel. Skor F' tabel (F'_t) sebesar 6,670. Dengan demikian skor F' hitung lebih besar daripada skor tabel (F'_h , $2770,783 > F'_t$ 6,670). Syarat data dikatakan signifikan apabila skor F' hitung (F'_h) lebih besar dari pada skor F' tabel (F'_t).

Dengan demikian, dari hasil gain skor dan uji *scheffe* tersebut menunjukkan terdapat perbedaan keterampilan menulis cerpen yang signifikan antara kelompok eksperimen dua yang diajar menggunakan media komik tanpa teks dan kelompok eksperimen satu yang diajar menggunakan media gambar ilustrasi. Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis cerpen siswa kelas X SMAN 1 Srandakan, Bantul dengan menggunakan media komik tanpa teks lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menulis cerpen menggunakan media gambar ilustrasi.

Keefektifan media komik tanpa teks juga dapat dilihat saat proses pembelajaran. Siswa pada kelompok eksperimen dua lebih antusias dan tidak merasa jenuh dan bosan dalam mengikuti pembelajaran. Siswa menjadi lebih paham dalam memahami materi tentang unsur-unsur pembangun cerita. Media komik tanpa teks juga membantu siswa dalam menemukan alur cerita untuk dikembangkan dalam bentuk tulisan cerpen.

Media komik tanpa teks efektif dalam pembelajaran menulis cerpen siswa. Siswa mendapatkan rangsangan daya imajinasi setelah melihat dan mengamati komik tanpa teks yang disajikan dalam bentuk buku. Judul komik tanpa teks yang disajikan yaitu: (1) “gelas palsu”; (2) “barang antik”; (3) “mendaki”; (4) “hipnotis”. Komik-komik yang disajikan di dalamnya berisi pesan edukatif dan positif bagi karakter siswa.

Hasil peningkatan tulisan siswa dapat dilihat dari kreativitas siswa dalam mengembangkan ide dan kepaduan unsur-unsur pembangun dalam cerpen. Secara keseluruhan kemampuan siswa kelompok eksperimen dua dalam menulis cerpen meningkat. Dapat kita lihat pada tahap awal penulisan, siswa kelas eksperimen dua skor terendah 28 dan tertinggi 74 dengan mean 50,74, setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media komik tanpa teks, skor terendah menjadi 56 dan tertinggi 77 dengan mean 66,09.

Siswa pada kelompok eksperimen dua lebih baik dalam menghasilkan tulisan cerpen. Kelompok eksperimen satu lebih lambat dalam menulis cerpen, karena siswa pada kelas eksperimen satu mengalami kesulitan dalam mengembangkan alur cerita. Dapat dilihat pada skor *posttest* pada kedua kelompok tersebut. Kelompok eksperimen satu, skor terendah 46 dan skor tertinggi 76 dengan mean 60,06, sedangkan skor *posttest* kelompok eksperimen dua, skor terendah 56 dan skor tertinggi 77 dengan mean 66,09. Hal tersebut membuktikan bahwa media komik tanpa teks efektif dalam pembelajaran menulis cerpen.

C. Keterbatasan Penelitian

Pada penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan penelitian, yaitu sebagai berikut.

1. Di dalam kelas ada beberapa siswa yang ribut dan susah diatur sehingga menyebabkan kelas menjadi gaduh.
2. Di beberapa pertemuan, satu pertemuan terpotong dengan jam istirahat sehingga menyebabkan konsentrasi siswa terpecah.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

Pertama, media gambar ilustrasi tidak lebih efektif dari pada media komik tanpa teks jika digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen siswa kelas X SMAN 1 Srandakan Bantul. Hal itu dapat dilihat pada nilai rerata kelompok yang diberi perlakuan menggunakan media gambar ilustrasi lebih rendah dibanding kelompok yang menggunakan media komik tanpa teks. Menggunakan gain skor dapat dilihat selisih peningkatan nilai kelompok eksperimen satu dan kelompok eksperimen dua. Peningkatan siswa kelompok eksperimen satu yang diberi perlakuan menggunakan media gambar ilustrasi sebesar 7,7, sedangkan gain skor kelompok eksperimen dua yang diberi perlakuan menggunakan media komik tanpa teks sebesar 15,36.

Kedua, pembelajaran menulis cerpen siswa kelas X SMAN Srandakan, Bantul dengan menggunakan media komik tanpa teks lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menulis cerpen menggunakan media gambar ilustrasi. Hal ini terbukti dari hasil perhitungan gain skor. Peningkatan siswa kelompok eksperimen satu yang diberi perlakuan menggunakan media gambar ilustrasi sebesar 7,7, sedangkan gain skor kelompok eksperimen dua yang diberi perlakuan menggunakan media komik tanpa teks sebesar 15,36.

Ketiga, terdapat perbedaan yang signifikan antara penguasaan keterampilan menulis cerpen siswa kelas X SMAN 1 Srandakan, Bantul yang diajar dengan menggunakan media gambar ilustrasi dan penguasaan keterampilan menulis cerpen siswa yang diajar menggunakan media komik tanpa teks. Perbedaan tersebut terbukti dari hasil uji-t yang dilakukan pada skor *posttest* antara kelompok eksperimen satu dengan kelompok eksperimen dua yang telah dilakukan dengan bantuan program komputer SPSS seri 20.0. Dari perhitungan diperoleh t_h sebesar 2,583, dengan db 44 dengan p sebesar 0.013 lebih kecil dari taraf signifikansi 5% ($p < 0.05$), karena p lebih kecil dari 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan pengaruh yang signifikan antara penggunaan media komik tanpa teks terhadap peningkatan penguasaan keterampilan menulis cerpen siswa kelas X SMAN 1 Srandakan, Bantul. Media komik tanpa teks dapat memudahkan siswa dalam menceritakan dalam bentuk tulisan berdasarkan rangsangan daya khayal yang muncul setelah mengamati media komik tanpa teks dan melatih siswa agar memiliki kreativitas serta imajinasi yang tinggi dalam menggunakan daya pikir.

Penggunaan media komik tanpa teks juga dapat membantu siswa dalam menemukan ide dan alur cerita dan berpengaruh pada pengoptimalan hasil pembelajaran. Selain itu, media komik tanpa teks juga membantu siswa dalam

memahami unsur-unsur pembangun dalam cerita pendek. Oleh karena itu, media ini dapat diterapkan dalam proses pembelajaran menulis khususnya yang terkait dengan keterampilan menulis cerpen.

C. Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi di atas, dapat disajikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran berpengaruh kepada hasil belajar siswa. Namun, pemilihan media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan materi pelajaran serta kondisi peserta didik dan lingkungan sekolah.
2. Pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pembelajaran menulis cerpen sebaiknya dilaksanakan dengan menggunakan berbagai media, salah satunya menggunakan media komik tanpa teks yang sudah terbukti merupakan media yang efektif dalam pembelajaran menulis cerpen. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil penelitian yang dilakukan peneliti.
3. Dalam penelitian ini, hubungan sinergis antara peneliti, guru, dan siswa serta pihak sekolah perlu dilakukan demi tercapainya keefektifan penelitian pembelajaran. Kerja sama dari seluruh pihak sekolah sangat membantu dalam pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiah, Sabarti. 1988. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Aminudin. 2009. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Anitah, Sri. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Baharudin dan Esa Nur Wahyuni. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Group.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Jabrohim. 1994. *Pengajaran Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan digital*. Bogor : Ghala Indonesia.
- McCloud, Scott. 2008. *Memahami Komik*. Jakarta: Kepustakaan Popular Gramedia.
- Muslich, Mansur. 2005. *Melaksanakan PTK itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nugroho,E. 1990. *Ensiklopedi Nasional Jilid 9*. Jakarta: PT. Cipta Adi Pustaka.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- _____. 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- _____. 2005. *Sastra Anak, Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan ,Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Thahar, Harris Effendi. 2009. *Kiat Menulis*. Bandung: Angkasa.

Wiyatmi. 2006. *Pengantar Kajian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka.

LAMPIRAN

Lampiran 1: **Skor *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen Satu dan Kelompok Eksperimen Dua Pembelajaran Menulis Cerpen Siswa Kelas X SMAN 1 Srandakan Bantul**

No	Kelompok Eksperimen Satu		Kelompok Eksperimen Dua	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	58	58	28	63
2.	67	66	70	75
3.	35	51	68	59
4.	50	64	48	74
5.	55	59	36	56
6.	45	47	34	57
7.	37	49	54	64
8.	61	63	59	72
9.	41	46	42	65
10.	59	55	54	58
11.	44	46	57	68
12.	54	67	58	64
13.	48	54	42	61
14.	61	57	54	75
15.	55	64	50	73
16.	61	74	38	59
17.	57	57	52	65
18.	49	76	47	70
19.	53	58	74	71
20.	48	70	44	68
21.	70	72	50	66
22.	49	55	41	60
23.	47	73	67	77
Jmlh	1204	1381	1167	1520
mean	52,34	60,04	50,73	66,09

Lampiran 2: Daftar Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen Satu dan Kelompok Eksperimen Dua Pembelajaran Menulis Cerpen Siswa Kelas X SMAN 1 Srandakan Bantul

No	Kelompok Eksperimen Satu		Kelompok Eksperimen Dua	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	64	64	31	70
2.	74	73	78	83
3.	39	57	75	65
4.	55	71	53	82
5.	61	65	40	62
6.	50	52	38	63
7.	41	54	60	71
8.	68	70	65	80
9.	45	51	47	72
10.	65	61	60	64
11.	49	51	63	75
12.	60	74	64	71
13.	53	60	47	68
14.	68	63	60	83
15.	61	71	55	81
16.	68	82	42	65
17.	63	63	58	72
18.	54	84	52	78
19.	59	64	82	79
20.	53	78	49	75
21.	78	80	55	73
22.	54	61	45	67
23.	52	81	74	85
Jmlh	1334	1530	1295	1684
mean	58	66,52	56,30	73,21

Lampiran 3: Instrumen Tes

Soal Kelompok Eksperimen Satu

1. Amati gambar ilustrasi yang dibagikan!
2. Buatlah cerpen berdasarkan gambar ilustrasi yang kalian amati!
3. Dalam membuat cerpen, kalian boleh berkreasi sebanyak mungkin, boleh mengubah alur, konflik, tokoh, sudut pandang. Tetapi, idenya tetap mengacu pada media gambar ilustrasi yang kalian amati!

SELAMAT MENGERJAKAN

Soal Kelompok Eksperimen Dua

1. Amati komik tanpa teks yang dibagikan!
2. Buatlah cerpen berdasarkan komik tanpa teks yang kalian amati!
3. Dalam membuat cerpen, kalian boleh berkreasi sebanyak mungkin, boleh mengubah alur, konflik, tokoh, sudut pandang. Tetapi, idenya tetap mengacu pada media gambar ilustrasi yang kalian amati!

SELAMAT MENGERJAKAN

Lampiran 4: Instrumen Penilaian

No	Aspek	Kriteria	Skor	Indikator
1	Organisasi dan Penyajian Cerita	Sarana cerita		
		a. Tema	5	Sangat baik : Dalam cerita terdapat satu tema pokok yang didukung oleh seluruh unsur pembentuk cerita. Tema tergambar jelas dalam cerita.
			4	Baik : Dalam cerita terdapat satu tema pokok tetapi kurang didukung oleh seluruh unsur pembentuk cerita. Tema tergambar jelas dalam cerita.
			3	Cukup : Dalam cerita terdapat satu tema pokok dan kurang didukung oleh seluruh unsur pembentuk cerita. Tema kurang tergambar jelas dalam cerita.
			2	Kurang : Dalam cerita terdapat beberapa tema dan hanya didukung oleh sebagian unsur pembentuk cerita. Tema tidak tergambar dengan jelas.
			1	Sangat kurang : Dalam cerita terdapat beberapa tema dan tidak didukung oleh seluruh unsur pembentuk cerita. Tema tidak tergambar dengan jelas.
		b. Judul	5	Sangat baik : judul memiliki kaitan dengan isi cerpen sehingga memberikan gambaran makna cerpen.
			4	Baik : judul memiliki kaitan dengan isi cerpen namun kurang memberikan gambaran makna cerpen.
			3	Cukup : judul kurang memiliki kaitan dengan isi cerpen dan kurang memberikan gambaran makna cerpen.
			2	Kurang : judul kurang memiliki kaitan dengan isi cerpen dan tidak memberikan gambaran makna cerpen.
			1	Sangat kurang : judul tidak memiliki kaitan dengan isi cerpen dan tidak memberikan gambaran makna cerpen.
		c. Sudut Pandang	5	Sangat baik : penggunaan sudut pandang orang pertama dan atau ketiga konsisten sehingga gagasan lebih tersalurkan dan cerita lebih menarik.
			4	Baik : penggunaan sudut pandang orang pertama dan atau ketiga konsisten sehingga gagasan tersalurkan dan cerita masih menarik.
			3	Cukup : penggunaan sudut pandang orang pertama dan atau orang ketiga konsisten tetapi gagasan kurang tersalurkan dan mengurangi kemenarikan cerita.
			2	Kurang : penggunaan sudut pandang orang pertama dan atau orang ketiga kurang konsisiten sehingga gagasan cerita tidak tersalurkan dan cerita tidak menarik.
			1	Sangat kurang : penggunaan sudut pandang orang pertama dan atau orang ketiga tidak konsisten sehingga gagasan cerita tidak tersalurkan dan cerita tidak menarik.

		d. Gaya dan Nada	5	Sangat baik : pilihan kata yang tepat dan dapat menggambarkan dengan jelas sikap pengarang terhadap tokoh maupun pembaca.
			4	Baik : pilihan kata yang digunakan kurang tepat, namun masih dapat menggambarkan sikap/pendirian pengarang.
			3	Cukup : terdapat pilihan kata, tetapi kurang tepat dan kurang dapat menggambarkan nada (sikap pengarang terhadap tokoh maupun pembaca).
			2	Kurang : terdapat pilihan kata, tetapi tidak tepat dan tidak dapat menggambarkan nada.
			1	Sangat kurang : tidak terdapat pilihan kata yang dapat menggambarkan nada.
		Fakta Cerita		
		a. Alur		
		1) Tahapan	5	Sangat baik : ada tahap awal, tengah dan akhir yang terkonsep dengan jelas dan menarik sesuai dengan bagian-bagian yang seharusnya ada pada tiap tahap.
			4	Baik: ada tahap awal, tengah, dan akhir yang terkonsep dengan cukup jelas sesuai dengan bagian bagian yang seharusnya ada pada tiap tahap namun kurang menarik
			3	Cukup: ada tahap awal, tengah, dan akhir sesuai dengan bagian yang seharusnya ada pada tiap tahap, tetapi masih sederhana.
			2	Kurang: ada tahap awal, tengah dan akhir namun tidak terkonsep dengan jelas. Bagian-bagian yang seharusnya ada pada tiap tahap juga kurang lengkap.
			1	Sangat Kurang: ada satu atau dua tahap secrita yang hilang sehingga rangkaian cerita menjadi kurang lengkap.
		2) Konflik	5	Sangat baik: terdapat konflik tunggal yang dialami tokoh cerita dan mampu menarik minat serta perhatian pembaca karena dikemas dengan menarik.
			4	Baik: terdapat konflik tunggal yang dialami tokoh cerita, namun kurang menarik.
			3	Cukup: terdapat konflik yang dialami tokoh cerita,namun masih kompleks dan kurang menarik minat pembaca.
			2	Kurang: terdapat konflik yang masih sangat kompleks dan kurang menarik.
			1	Sangat Kurang: tidak ada konflik yang dialami oleh tokoh sehingga cerita terasa datar-datar saja.
		3) Klimaks	5	Sangat baik: terdapat klimaks yang merupakan hasil runtutan beberapa konflik yang dialami tokoh dan terkonsep dengan sangat jelas.
			4	Baik: terdapat klimaks, hanya ada beberapa konflik/peristiwa saja yang tidak mengarah pada

				terbentuknya klimaks.
			3	Cukup: terdapat klimaks yang terkonsep dengan jelas namun bukan hasil runtutan beberapa konflik yang semakin meruncing (konfliknya tidak berurutan).
			2	Kurang: terdapat klimaks namun konsep dan runtutan konfliknya kacau sehingga mengacaukan jalan cerita.
			1	Sangat Kurang: tidak terdapat klimaks.
		b. Latar	5	Sangat baik : latar tempat, waktu dan sosial tergambar dengan jelas dan tajam dalam cerita sehingga cerita terasa sangat nyata.
			4	Baik: latar tempat, waktu, dan sosial tergambar dengan kurang jelas, namun cerita masih terlihat nyata dan tidak menimbulkan kerancuan cerita.
			3	Cukup: latar tempat, waktu, dan sosial terdapat dalam cerita namun tidak tergambar dengan jelas dan menimbulkan kerancuan cerita.
			2	Kurang: ada salah satu atau dua latar yang tidak terdapat dalam cerita sehingga membuat cerita tampak kurang nyata.
			1	Sangat Kurang: latar tempat, waktu, dan sosial tidak disebutkan dalam cerita.
		c. Tokoh	5	Sangat baik: sudah ada perbedaan yang jelas antara tokoh utama dan tokoh tambahan sehingga membantu perkembangan plot secara keseluruhan.
			4	Baik: sudah ada perbedaan tokoh utama dan tokoh tambahan, tetapi kurang membantu perkembangan plot. Namun, perkembangan plot secara keseluruhan masih terjaga.
			3	Cukup: kurang ada perbedaan tokoh utama dan tambahan dalam cerita yang menghambat perkembangan plot secara keseluruhan.
			2	Kurang: tidak ada perbedaan tokoh dalam cerita yang menyebabkan perkembangan plot secara keseluruhan terhambat.
			1	Sangat Kurang : hanya terdapat salah satu tokoh (tokoh utama atau tokoh tambahan) sehingga perkembangan plot secara keseluruhan terhambat.
		d. Amanat	5	Sangat baik: cerpen mengandung amanat yang disampaikan secara tersirat atau tersurat secara jelas sesuai dengan jalan cerita.
			4	Baik: cerpen mengandung amanat yang disampaikan secara tersirat atau tersurat secara jelas namun kurang sesuai dengan jalan cerita.
			3	Cukup: cerpen mengandung amanat yang disampaikan

				secara tersirat atau tersurat dengan kurang jelas dan kurang sesuai dengan jalannya cerita.
			2	Kurang: cerpen mengandung amanat yang disampaikan secara tersirat atau tersurat namun tidak sesuai dengan jalannya cerita.
			1	Sangat Kurang: cerpen tidak mengandung amanat.
2	Isi	Kreatifitas Pengembangan Cerita Sesuai dengan Tema	5	Sangat baik: cerita dikembangkan secara kreatif tanpa menyimpang dari tema dan judul.
			4	Baik: cerita dikembangkan cukup kreatif tanpa menyimpang dari tema dan judul.
			3	Cukup: cerita dikembangkan cukup kreatif tetapi sedikit menyimpang dari tema dan judul.
			2	Kurang: cerita dikembangkan cukup kreatif tetapi menyimpang dari tema.
			1	Sangat Kurang: cerita tidak dikembangkan secara kreatif dan menyimpang dari tema.
		Penyajian Urutan Cerita Logis	5	Sangat baik: Urutan peristiwa yang disajikan sangat runtut dan sangat logis sehingga mudah dipahami.
			4	Baik: Urutan peristiwa yang disajikan runtut dan logis sehingga mudah dipahami.
			3	Cukup: Urutan peristiwa yang disajikan cukup runtut, cukup logis dan cukup mudah dipahami.
			2	Kurang: Urutan peristiwa yang disajikan kurang runtut, kurang logis dan kurang mudah dipahami.
			1	Sangat Kurang: Urutan peristiwa yang disajikan tidak runtut, tidak logis dan tidak mudah dipahami.
		Pemanfaatan Narasi dan Dialog	5	Sangat baik: narasi dan dialog ditampilkan dengan seimbang sehingga cerita tidak monoton, terasa variatif, nyata dan ‘segar’.
			4	Baik: menampilkan narasi dan dialog, dengan seimbang tetapi dialog kurang berfungsi sebagaimana mestinya.
			3	Cukup: terdapat dialog, tetapi kurang mendukung narasi yang ditampilkan.
			2	Kurang: dialog sangat sedikit dan tidak mendukung narasi yang ditampilkan.
			1	Sangat Kurang: tidak terdapat dialog dan cerita terasa sangat monoton.
3	Mekanik	a. Ejaan		
		1) Penulisan Huruf Kapital	5	Sangat baik: tidak ada kesalahan penulisan huruf kapital dalam cerpen.
			4	Baik: terdapat kesalahan penulisan huruf kapital dalam cerpen, namun tidak lebih dari 10 %.
			3	Cukup: terdapat 10% -50% kesalahan penulisan huruf kapital dalam cerpen.

			2	Kurang: terdapat 51% - 75% kesalahan penulisan huruf kapital dalam cerpen.
			1	Sangat Kurang: terdapat 76 % 100 % kesalahan penulisan huruf kapital dalam cerpen.
		2) Penulisan Kata	5	Sangat baik: tidak ada kesalahan penulisan kata dalam cerpen.
			4	Baik: terdapat kesalahan penulisan kata, namun tidak lebih dari 10%.
			3	Cukup: terdapat 10-50 % kesalahan penulisan kata dalam cerpen.
			2	Kurang: terdapat 51-75 % kesalahan penulisan kata dalam cerpen.
			1	Sangat Kurang: terdapat lebih dari 75% kesalahan penulisan kata dalam cerpen.
		b. Penerapan Tanda Baca	5	Sangat baik: tidak ada kesalahan penggunaan tanda baca dalam cerpen.
			4	Baik: terdapat kesalahan penggunaan tanda baca dalam cerpen namun tidak lebih dari 10%.
			3	Cukup: terdapat 10-50% kesalahan penggunaan tanda baca dalam cerpen.
			2	Kurang: terdapat 51-75% kesalahan penggunaan tanda baca dalam cerpen.
			1	Sangat Kurang: terdapat lebih dari 75% kesalahan penggunaan tanda baca dalam penulisan cerpen.
		c. Penulisan Paragraf dan Dialog	5	Sangat baik: cerpen terdiri dari paragraf-paragraf yang semuanya terbentuk dari kalimat-kalimat yang saling mendukung dan membentuk satu kesatuan alur cerita.
			4	Baik: cerpen terdiri dari paragraf-paragraf, namun ada paragraf yang kalimat-kalimatnya kurang membentuk satu kesatuan alur cerita. Dialog ditulis dalam paragraf sendiri.
			3	Cukup: cerpen terdiri dari paragraf-paragraf , namun ada paragraf yang kalimat-kalimatnya kurang membentuk satu kesatuan alur cerita. Dialog tidak ditulis dalam paragraf sendiri.
			2	Kurang: cerpen terdiri dari paragraf-paragraf, kalimat-kalimatnya kurang membentuk satu kesatuan alur cerita. Dialog tidak ditulis dalam paragraf sendiri.
			1	Sangat Kurang: cerpen tidak terbagi dalam paragraf – paragraf, dari awal sampai akhir hanya ditulis dalam satu paragraf dan kalimat-kalimatnya tidak membentuk satu kesatuan cerita.
		d. Kerapian	5	Sangat baik: Tulisan rapi, tidak ada coretan dan sangat mudah dibaca.

			4	Baik: Tulisan rapi, tidak ada coretan dan mudah dibaca.
			3	Cukup: Tulisan rapi, ada coretan dan mudah dibaca.
			2	Kurang: Tulisan kurang rapi, ada coretan dan kurang mudah dibaca.
			1	Sangat Kurang: Tulisan tidak rapi, ada coretan dan tidak mudah dibaca.

Lampiran 5: Reliabilitas Instrumen

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	23	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	23	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.893	.883	18

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Tema	3.09	.949	23
Judul	2.65	1.112	23
sudutpandang	3.30	.703	23
gayanada	3.00	.674	23
alurtahapan	3.13	.869	23
alurkonflik	2.83	1.114	23
alurklmaks	2.48	1.123	23
latar	2.57	.662	23
tokoh	3.00	.853	23
amanat	2.35	1.112	23
kreatifitaspengembanganceritasesuaidengantema	2.96	.767	23
penyajianurutanceritalogis	2.83	.576	23
pemanfaatannarasidandialog	3.04	.767	23
penulisanhurufkapital	3.17	.650	23
penuliskata	3.09	.596	23
penerapantandabaca	2.87	.626	23
penulisanparagfardandialog	3.13	.869	23
kerapian	2.87	.548	23

Lampiran 6: Distribusi Sebaran Data

Statistics					
		Skor pretest kelompok eksperimen 1	Skor Posttest kelompok eksperimen 1	Skor pretest kelompok E2	Skor posttest kelompok eksperimen 2
N	Valid	23	23	23	23
	Missing	0	0	0	0
Mean		52.3478	60.0435	50.7391	66.0870
Median		53.0000	58.0000	50.0000	65.0000
Mode		61.00	46.00 ^a	54.00	59.00 ^a
Std. Deviation		8.91683	9.21204	11.98566	6.40960
Variance		79.510	84.862	143.656	41.083
Range		35.00	30.00	46.00	21.00
Minimum		35.00	46.00	28.00	56.00
Maximum		70.00	76.00	74.00	77.00
Sum		1204.00	1381.00	1167.00	1520.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Skor pretest kelompok eksperimen 1				
	Freq.	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	35.00	1	4.3	4.3
	37.00	1	4.3	8.7
	41.00	1	4.3	13.0
	44.00	1	4.3	17.4
	45.00	1	4.3	21.7
	47.00	1	4.3	26.1
	48.00	2	8.7	34.8
	49.00	2	8.7	43.5
	50.00	1	4.3	47.8
	53.00	1	4.3	52.2
	54.00	1	4.3	56.5
	55.00	2	8.7	65.2
	57.00	1	4.3	69.6
	58.00	1	4.3	73.9
	59.00	1	4.3	78.3
	61.00	3	13.0	91.3
	67.00	1	4.3	95.7
	70.00	1	4.3	100.0
	Total	23	100.0	100.0

Skor pretest kelompok E2

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
28.00	1	4.3	4.3	4.3
34.00	1	4.3	4.3	8.7
36.00	1	4.3	4.3	13.0
38.00	1	4.3	4.3	17.4
41.00	1	4.3	4.3	21.7
42.00	2	8.7	8.7	30.4
44.00	1	4.3	4.3	34.8
47.00	1	4.3	4.3	39.1
48.00	1	4.3	4.3	43.5
50.00	2	8.7	8.7	52.2
52.00	1	4.3	4.3	56.5
54.00	3	13.0	13.0	69.6
57.00	1	4.3	4.3	73.9
58.00	1	4.3	4.3	78.3
59.00	1	4.3	4.3	82.6
67.00	1	4.3	4.3	87.0
68.00	1	4.3	4.3	91.3
70.00	1	4.3	4.3	95.7
74.00	1	4.3	4.3	100.0
Total	23	100.0	100.0	

Skor Posttest kelompok eksperimen 1

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
46.00	2	8.7	8.7	8.7
47.00	1	4.3	4.3	13.0
49.00	1	4.3	4.3	17.4
51.00	1	4.3	4.3	21.7
54.00	1	4.3	4.3	26.1
55.00	2	8.7	8.7	34.8
57.00	2	8.7	8.7	43.5
58.00	2	8.7	8.7	52.2
59.00	1	4.3	4.3	56.5
63.00	1	4.3	4.3	60.9
64.00	2	8.7	8.7	69.6
66.00	1	4.3	4.3	73.9
67.00	1	4.3	4.3	78.3
70.00	1	4.3	4.3	82.6
72.00	1	4.3	4.3	87.0
73.00	1	4.3	4.3	91.3
74.00	1	4.3	4.3	95.7
76.00	1	4.3	4.3	100.0
Total	23	100.0	100.0	

Skor posttest kelompok eksperimen 2

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
56.00	1	4.3	4.3	4.3
57.00	1	4.3	4.3	8.7
58.00	1	4.3	4.3	13.0
59.00	2	8.7	8.7	21.7
60.00	1	4.3	4.3	26.1
61.00	1	4.3	4.3	30.4
63.00	1	4.3	4.3	34.8
64.00	2	8.7	8.7	43.5
65.00	2	8.7	8.7	52.2
Valid 66.00	1	4.3	4.3	56.5
68.00	2	8.7	8.7	65.2
70.00	1	4.3	4.3	69.6
71.00	1	4.3	4.3	73.9
72.00	1	4.3	4.3	78.3
73.00	1	4.3	4.3	82.6
74.00	1	4.3	4.3	87.0
75.00	2	8.7	8.7	95.7
77.00	1	4.3	4.3	100.0
Total	23	100.0	100.0	

Lampiran 7: Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Skor pretest kelompok eksperimen 1	.082	23	.200 [*]	.985	23	.974

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Skor Posttest kelompok eksperimen 1	.110	23	.200 [*]	.955	23	.377

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Skor pretest kelompok E2	.088	23	.200 [*]	.981	23	.924

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Skor posttest kelompok eksperimen 2	.091	23	.200 [*]	.953	23	.336

Lampiran 8: Uji Homogenitas

Descriptives

Pretes

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
eksperimen 1	23	52.3478	8.91683	1.85929	48.4919	56.2038	35.00	70.00
eksperimen 2	23	50.7391	11.98566	2.49918	45.5561	55.9221	28.00	74.00
Total	46	51.5435	10.47687	1.54473	48.4322	54.6547	28.00	74.00

Test of Homogeneity of Variances

Pretes

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.568	1	44	.217

ANOVA

Pretes

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	29.761	1	29.761	.267	.608
Within Groups	4909.652	44	111.583		
Total	4939.413	45			

Descriptives

Postes

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
eksperimen 1	23	60.0435	9.21204	1.92084	56.0599	64.0271	46.00	76.00
eksperimen 2	23	66.0870	6.40960	1.33649	63.3152	68.8587	56.00	77.00
Total	46	63.0652	8.42062	1.24155	60.5646	65.5658	46.00	77.00

Test of Homogeneity of Variances

Postes

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.636	1	44	.063

ANOVA

Postes

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	420.022	1	420.022	6.670	.013
Within Groups	2770.783	44	62.972		
Total	3190.804	45			

Lampiran 9: Uji T

Uji T *Pretest-Posttest* Kelompok Eksperimen Satu

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean	
Pair 1	Skor pretest kelompok eksperimen 1	52.3478	23	8.91683	1.85929
	Skor Posttest kelompok eksperimen 1	60.0435	23	9.21204	1.92084

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Skor pretest kelompok eksperimen 1 & Skor Posttest kelompok eksperimen 1	23	.522	.011

Paired Samples Test

			Pair 1
			Skor pretest kelompok eksperimen 1 - Skor Posttest kelompok eksperimen 1
Paired Differences	Mean		-7.69565
	Std. Deviation		8.86482
	Std. Error Mean		1.84844
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower	-11.52909
		Upper	-3.86222
t			-4.163
df			22
Sig. (2-tailed)			.000

Uji T *Pretest-Posttest* Kelompok Eksperimen Dua

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Skor pretest kelompok E2	50.7391	23	11.98566	2.49918
	Skor posttest kelompok eksperimen 2	66.0870	23	6.40960	1.33649

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Skor pretest kelompok E2 & Skor posttest kelompok eksperimen 2	23	.533	.009

Paired Samples Test

				Pair 1	
				Skor pretest kelompok eksperimen 2 – Skor posttest kelompok eksperimen 2	
Paired Differences	Mean			-15.34783	
	Std. Deviation			10.13818	
	Std. Error Mean			2.11396	
	95% Confidence Interval of			-19.73190	
	the Difference			-10.96375	
t				-7.260	
df				22	
Sig. (2-tailed)				.000	

Uji T *Pretest* Kelompok Eksperimen Satu dan Kelompok Eksperimen Dua

Group Statistics

	jenis perlakuan	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretes	eksperimen 1	23	52.3478	8.91683	1.85929
	eksperimen 2	23	50.7391	11.98566	2.49918

Independent Samples Test

			Pretes	
			Equal variances assumed	Equal variances not assumed
Levene's Test for Equality of Variances	F		1.568	
	Sig.		.217	
	t		.516	.516
	df		44	40.642
t-test for Equality of Means	Sig. (2-tailed)		.608	.608
	Mean Difference		1.60870	1.60870
	Std. Error Difference		3.11494	3.11494
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower	-4.66906	-4.68374
		Upper	7.88645	7.90113

Uji T *Posttest* Kelompok Eksperimen Satu dan Kelompok Eksperimen Dua

Group Statistics

	jenis perlakuan	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Postes	eksperimen 1	23	60.0435	9.21204	1.92084
	eksperimen 2	23	66.0870	6.40960	1.33649

Independent Samples Test

			Postes	
			Equal variances assumed	Equal variances not assumed
Levene's Test for Equality of Variances	F		3.636	
	Sig.		.063	
	t		-2.583	-2.583
	df		44	39.257
t-test for Equality of Means	Sig. (2-tailed)		.013	.014
	Mean Difference		-6.04348	-6.04348
	Std. Error Difference		2.34005	2.34005
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower	-10.75955	-10.77570
		Upper	-1.32741	-1.31126

Lampiran 10: **Gain Skor**

Gain Skor Kelompok Eksperimen Satu

No	Skor <i>Pretest</i>	Skor <i>Posttest</i>	Selisih
1.	58	58	0
2.	67	66	-1
3.	35	51	16
4.	50	64	14
5.	55	59	4
6.	45	47	2
7.	37	49	12
8.	61	63	2
9.	41	46	5
10.	59	55	-4
11.	44	46	2
12.	54	67	13
13.	48	54	6
14.	61	57	-4
15.	55	64	9
16.	61	74	13
17.	57	57	0
18.	49	76	27
19.	53	58	5
20.	48	70	22
21.	70	72	2
22.	49	55	6
23.	47	73	26
Jumlah			177
Gain Skor			7,7

Gain Skor Kelompok Eksperimen Dua

No	Skor <i>Pretest</i>	Skor <i>Posttest</i>	Selisih
1.	28	63	35
2.	70	75	5
3.	68	59	-9
4.	48	74	26
5.	36	56	20
6.	34	57	23
7.	54	64	10
8.	59	72	13
9.	42	65	23
10.	54	58	4
11.	57	68	11
12.	58	64	6
13.	42	61	19
14.	54	75	21
15.	50	73	23
16.	38	59	21
17.	52	65	13
18.	47	70	37
19.	74	71	-4
20.	44	68	24
21.	50	66	16
22.	41	60	19
23.	67	77	10
Jumlah			366
Gain Skor			15,36

Lampiran 11: Hasil Penghitungan Kategori Kecenderungan Data

1. *Pretest* Kelompok Eksperimen Satu

a. $M_i = \frac{1}{2}(\text{skor maksimal} + \text{skor minimal})$

$$: \frac{1}{2}(70 + 35)$$

$$: \frac{1}{2} (105)$$

: 52,5

b. SD_i : $\frac{1}{6}$ (skor maksimal-skor minimal)

$$: \frac{1}{6} (70-35)$$

$$:\frac{1}{6} \quad (35)$$

: 5,8

c. Kategori Rendah: $< M_i - SD_i$

$$: < 52,5 - 5,8$$

: < 46,7

d. Kategori Sedang : $(M_i - SD_i) \text{ sd } (M_i + SD_i)$

$$: (52,5 - 5,8) \text{ sd } (52,5 + 5,8)$$

: 46,7 sd 58,3

e. Kategori Tinggi : $> M_i + SD_i$

$$: > 52,5 + 5,8$$

$$: > 58,3$$

2. *Pretest* Kelompok Eksperimen Dua

a. M_i $:\frac{1}{2}(\text{skor maksimal} + \text{skor minimal})$

$$: \frac{1}{2}(74 + 28)$$

$$:\frac{1}{2} \text{ (102)}$$

: 51

b. SD_i : $\frac{1}{6}$ (skor maksimal-skor minimal)

$$:\frac{1}{6} (74 - 28)$$

- $:\frac{1}{6}(46)$
 $: 7,7$
- c. Kategori Rendah $: < M_i - SD_i$
 $: < 51 - 7,7$
 $: < 43,3$
- d. Kategori Sedang $: (M_i - SD_i) \text{ sd } (M_i + SD_i)$
 $: (51 - 7,7) \text{ sd } (51 + 7,7)$
 $: 43,3 \text{ sd } 58,7$
- e. Kategori Tinggi $: > M_i + SD_i$
 $: > 51 + 7,7$
 $: > 58,7$

3. *Posttest* Kelompok Eksperimen Satu

- a. M_i $:\frac{1}{2}(\text{skor maksimal} + \text{skor minimal})$
 $:\frac{1}{2}(76 + 46)$
 $:\frac{1}{2}(122)$
 $: 61$
- b. SD_i $:\frac{1}{6}(\text{skor maksimal} - \text{skor minimal})$
 $:\frac{1}{6}(76 - 46)$
 $:\frac{1}{6}(30)$
 $: 5$
- c. Kategori Rendah $: < M_i - SD_i$
 $: < 61 - 5$
 $: < 56$
- d. Kategori Sedang $: (M_i - SD_i) \text{ sd } (M_i + SD_i)$
 $: (61 - 5) \text{ sd } (61 + 5)$
 $: 56 \text{ sd } 66$
- e. Kategori Tinggi $: > M_i + SD_i$

$$: > 61 + 5$$

$$: > 66$$

4. *Posttest* Kelompok Eksperimen Dua

a. M_i
$$: \frac{1}{2}(\text{skor maksimal} + \text{skor minimal})$$

$$: \frac{1}{2}(77 + 56)$$

$$: \frac{1}{2}(133)$$

$$: 66,5$$

b. SD_i
$$: \frac{1}{6}(\text{skor maksimal} - \text{skor minimal})$$

$$: \frac{1}{6}(77 - 56)$$

$$: \frac{1}{6}(21)$$

$$: 3,5$$

c. Kategori Rendah
$$: < M_i - SD_i$$

$$: < 66,5 - 3,5$$

$$: < 63$$

d. Kategori Sedang
$$: (M_i - SD_i) \text{ sd } (M_i + SD_i)$$

$$: (66,5 - 3,5) \text{ sd } (66,5 + 3,5)$$

$$: 63 \text{ sd } 70$$

e. Kategori Tinggi
$$: > M_i + SD_i$$

$$: > 66,5 + 3,5$$

$$: > 7$$

Lampiran 12: **Silabus****SILABUS PEMBELAJARAN**

Nama Sekolah : SMA / MA
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas/sem : X/2
 Standar Kompetensi : *Menulis*

16. Mengungkapkan pengalaman diri sendiri dan orang lain ke dalam cerpen.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Kewirausahaan/ Ekonomi Kreatif	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
16.2 Menulis karangan berdasarkan pengalaman orang lain dalam cerpen (pelaku, peristiwa, latar)	Contoh cerpen <ul style="list-style-type: none"> • Ciri-ciri cerita pendek • Syarat topik cerpen • Kerangka cerita pendek • Unsur-unsur cerpen (pelaku, peristiwa, latar, konflik) 	<ul style="list-style-type: none"> • Bersahabat/ komunikatif • Kreatif 	<ul style="list-style-type: none"> • Kepemimpinan • Keorisinan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menulis cerpen • Membahas cerpen yang ditulis teman 	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan topik yang berhubungan dengan pengalaman orang lain untuk menulis cerita pendek • Menulis kerangka cerita pendek dengan memperhatikan pelaku, peristiwa, latar • Mengembangkan kerangka yang telah dibuat dalam bentuk cerpen (pelaku, peristiwa, latar,) dengan memperhatikan pilihan kata, tanda baca, dan ejaan. 	<u>Jenis Tagihan:</u> <ul style="list-style-type: none"> • tugas individu <u>Bentuk Instrumen:</u> <ul style="list-style-type: none"> • Uraian bebas 	4	Buku paket

Lampiran 13: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Perlakuan 1 Kelompok Eksperimen Satu

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMAN 1 Srandakan

Kelas/Semester : X/2

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Standar Kompetensi : Menulis

16. Mengungkapkan pengalaman diri sendiri dan orang lain ke dalam cerpen.

Kompetensi Dasar : 16.2 Menulis karangan berdasarkan pengalaman orang lain dalam cerpen (pelaku, peristiwa, latar)

Indikator :

1. Mampu menentukan topik yang berhubungan dengan pengalaman orang lain untuk menulis cerita pendek.
2. Mampu menulis kerangka cerita pendek dengan memperhatikan pelaku, peristiwa, latar.
3. Mampu mengembangkan kerangka yang telah dibuat dalam bentuk cerpen (pelaku, peristiwa, latar) dengan memperhatikan pilihan kata, tanda baca, dan ejaan.

Alokasi waktu : 2 x 45 menit

A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menentukan topik yang berhubungan dengan pengalaman orang lain untuk menulis cerita pendek.
2. Siswa mampu menulis kerangka cerita pendek dengan memperhatikan pelaku, peristiwa, latar.
3. Siswa mampu mengembangkan kerangka yang telah dibuat dalam bentuk cerpen (pelaku, peristiwa, latar) dengan memperhatikan pilihan kata, tanda baca, dan ejaan.

		dengan Tema	
		Penyajian Urutan Cerita Logis	1-5
		Pemanfaatan Narasi dan Dialog	1-5
3.	Mekanik	a. Ejaan	
		1) Penulisan Huruf kapital	1-5
		2) Penulisan Kata	1-5
		b. Penerapan Tanda Baca	1-5
		c. Penulisan Paragraf dan Dialog	1-5
		d. Kerapian	1-5
Skor Maksimal			90

Bantul, 30 April 2014

Menyetujui,

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa

Dra. Sri Hastuti

Anisatul Mubarakah

NIP 19551125 197903 2000

NIM 10201241022

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Perlakuan 2 Kelompok Eksperimen Satu

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMAN 1 Srandakan

Kelas/Semester : X/2

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Standar Kompetensi : Menulis

16. Mengungkapkan pengalaman diri sendiri dan orang lain ke dalam cerpen.

Kompetensi Dasar : 16.2 Menulis karangan berdasarkan pengalaman orang lain dalam cerpen (pelaku, peristiwa, latar)

Indikator :

1. Mampu menentukan topik yang berhubungan dengan pengalaman orang lain untuk menulis cerita pendek.
2. Mampu menulis kerangka cerita pendek dengan memperhatikan pelaku, peristiwa, latar.
3. Mampu mengembangkan kerangka yang telah dibuat dalam bentuk cerpen (pelaku, peristiwa, latar) dengan memperhatikan pilihan kata, tanda baca, dan ejaan.

Alokasi waktu : 2 x 45 menit

A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menentukan topik yang berhubungan dengan pengalaman orang lain untuk menulis cerita pendek.
2. Siswa mampu menulis kerangka cerita pendek dengan memperhatikan pelaku, peristiwa, latar.
3. Siswa mampu mengembangkan kerangka yang telah dibuat dalam bentuk cerpen (pelaku, peristiwa, latar) dengan memperhatikan pilihan kata, tanda baca, dan ejaan.

B. Materi

- Contoh cerpen
- Ciri-ciri cerita pendek

- Kerangka cerita pendek
- Unsur-unsur cerpen (pelaku, peristiwa, latar, konflik)

C. Methode

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Penugasan

D. Media dan Sumber Pembelajaran

1. Media gambar ilustrasi
2. Alat tulis
3. Buku paket

Utami, Sri. 2008. *Bahasa dan sastra Indonesia untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta:

Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional

E. Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan	Waktu	Metode
A.	Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none"> - Guru masuk kelas dan mengucapkan salam serta mempresensi siswa. - Guru memberi pengantar kepada siswa tentang materi pelajaran yaitu menulis cerpen 	5 menit	
B.	Kegiatan Inti <p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa membaca contoh cerpen yang dibagikan. - Siswa bersama-sama dengan guru menentukan unsur-unsur cerpen yang dibaca - Guru menjelaskan tentang unsur-unsur cerpen <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa menerima media gambar ilustrasi berjudul “Barang Antik”. - Siswa dan guru mengamati media gambar ilustrasi kemudian guru menjelaskan tentang media gambar ilustrasi yang akan digunakan untuk menulis cerpen. 	15 menit 50 menit	Tanya jawab Ceramah Penugasan

	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa menulis cerpen berdasarkan media gambar ilustrasi yang disajikan. <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang mengalami kesulitan untuk bertanya. - Guru memberikan penjelasan ulang jika masih ada siswa yang belum jelas tentang pelajaran hari ini. 	15 menit	Tanya jawab
C.	<p>Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi pelajaran. - Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. 	5 menit	

F. Penilaian

- Bentuk instrumen : tertulis
- Instrumen : tulislah cerpen sesuai dengan media gambar ilustrasi yang disajikan
- Kriteria penilaian

No	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Organisasi dan Penyajian Cerita	Sarana Cerita	
		a. Tema	1-5
		b. Judul	1-5
		c. Sudut Pandang	1-5
		d. Gaya dan Nada	1-5
		Fakta Cerita	
		a. Alur	
		1) Tahapan	1-5
		2) Konflik	1-5
		3) Klimaks	1-5
		b. Latar	1-5
		c. Tokoh	1-5
		d. Amanat	1-5
2.	Isi	Kreatifitas Pengembangan Cerita Sesuai dengan Tema	1-5
		Penyajian Urutan Cerita Logis	1-5

		Pemanfaatan Narasi dan Dialog	1-5
3.	Mekanik	a. Ejaan	
		1. Penulisan Huruf kapital	1-5
		2. Penulisan Kata	1-5
		b. Penerapan Tanda Baca	1-5
		c. Penulisan Paragraf dan Dialog	1-5
		d. Kerapian	1-5
Skor Maksimal			90

Bantul, 5 Mei 2014

Menyetujui,

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa

Dra. Sri Hastuti

Anisatul Mubarakah

NIP 19551125 197903 2000

NIM 10201241022

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Perlakuan 3 Kelompok Eksperimen Satu

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMAN 1 Srandakan

Kelas/Semester : X/2

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Standar Kompetensi : Menulis

16. Mengungkapkan pengalaman diri sendiri dan orang lain ke dalam cerpen.

Kompetensi Dasar : 16.2 Menulis karangan berdasarkan pengalaman orang lain dalam cerpen (pelaku, peristiwa, latar)

Indikator :

1. Mampu menentukan topik yang berhubungan dengan pengalaman orang lain untuk menulis cerita pendek.
2. Mampu menulis kerangka cerita pendek dengan memperhatikan pelaku, peristiwa, latar.
3. Mampu mengembangkan kerangka yang telah dibuat dalam bentuk cerpen (pelaku, peristiwa, latar) dengan memperhatikan pilihan kata, tanda baca, dan ejaan.

Alokasi waktu : 2 x 45 menit

A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menentukan topik yang berhubungan dengan pengalaman orang lain untuk menulis cerita pendek.
2. Siswa mampu menulis kerangka cerita pendek dengan memperhatikan pelaku, peristiwa, latar.
3. Siswa mampu mengembangkan kerangka yang telah dibuat dalam bentuk cerpen (pelaku, peristiwa, latar) dengan memperhatikan pilihan kata, tanda baca, dan ejaan.

B. Materi

- Contoh cerpen
- Ciri-ciri cerita pendek

- Kerangka cerita pendek
- Unsur-unsur cerpen (pelaku, peristiwa, latar, konflik)

C. Methode

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Penugasan

D. Media dan Sumber Pembelajaran

1. Media gambar ilustrasi
2. Alat tulis
3. Buku paket

Utami, Sri. 2008. *Bahasa dan sastra Indonesia untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional

E. Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan	Waktu	Metode
A.	Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none"> - Guru masuk kelas dan mengucapkan salam serta mempresensi siswa. - Guru memberi pengantar kepada siswa tentang materi pelajaran yaitu menulis cerpen 	5 menit	
B.	Kegiatan Inti <p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa membaca contoh cerpen yang dibagikan. - Siswa bersama-sama dengan guru menentukan unsur-unsur cerpen yang dibaca - Guru menjelaskan tentang unsur-unsur cerpen <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa menerima media gambar ilustrasi berjudul “Mendaki”. - Siswa dan guru mengamati media gambar ilustrasi kemudian guru menjelaskan tentang media gambar ilustrasi yang akan digunakan untuk menulis cerpen. 	15 menit 50 menit	Tanya jawab Ceramah Penugasan

	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa menulis cerpen berdasarkan media gambar ilustrasi yang disajikan. <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang mengalami kesulitan untuk bertanya. - Guru memberikan penjelasan ulang jika masih ada siswa yang belum jelas tentang pelajaran hari ini. 	15 menit	Tanya jawab
C.	<p>Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi pelajaran. - Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. 	5 menit	

F. Penilaian

- Bentuk instrumen : tertulis
- Instrumen : tulislah cerpen sesuai dengan media gambar ilustrasi yang disajikan
- Kriteria penilaian

No	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Organisasi dan Penyajian Cerita	Sarana Cerita	
		a. Tema	1-5
		b. Judul	1-5
		c. Sudut Pandang	1-5
		d. Gaya dan Nada	1-5
		Fakta Cerita	
		a. Alur	
		1) Tahapan	1-5
		2) Konflik	1-5
		3) Klimaks	1-5
		b. Latar	1-5
		c. Tokoh	1-5
		d. Amanat	1-5
2.	Isi	Kreatifitas Pengembangan Cerita Sesuai dengan Tema	1-5
		Penyajian Urutan Cerita Logis	1-5
		Pemanfaatan Narasi dan Dialog	1-5
3.	Mekanik	a. Ejaan	
		1. Penulisan Huruf kapital	1-5

		2. Penulisan Kata	1-5
		b. Penerapan Tanda Baca	1-5
		c. Penulisan Paragraf dan Dialog	1-5
		d. Kerapian	1-5
		Skor Maksimal	90

Bantul, 7 Mei 2014

Menyetujui,

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa

Dra. Sri Hastuti

Anisatul Mubarakah

NIP 19551125 197903 2000

NIM 10201241022

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Perlakuan 1 Kelompok Eksperimen Dua

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMAN 1 Srandakan

Kelas/Semester : X/2

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Standar Kompetensi : Menulis

16. Mengungkapkan pengalaman diri sendiri dan orang lain ke dalam cerpen.

Kompetensi Dasar : 16.2 Menulis karangan berdasarkan pengalaman orang lain dalam cerpen (pelaku, peristiwa, latar)

Indikator :

1. Mampu menentukan topik yang berhubungan dengan pengalaman orang lain untuk menulis cerita pendek.
2. Mampu menulis kerangka cerita pendek dengan memperhatikan pelaku, peristiwa, latar.
3. Mampu mengembangkan kerangka yang telah dibuat dalam bentuk cerpen (pelaku, peristiwa, latar) dengan memperhatikan pilihan kata, tanda baca, dan ejaan.

Alokasi waktu : 2 x 45 menit

A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menentukan topik yang berhubungan dengan pengalaman orang lain untuk menulis cerita pendek.
2. Siswa mampu menulis kerangka cerita pendek dengan memperhatikan pelaku, peristiwa, latar.
3. Siswa mampu mengembangkan kerangka yang telah dibuat dalam bentuk cerpen (pelaku, peristiwa, latar) dengan memperhatikan pilihan kata, tanda baca, dan ejaan.

B. Materi

- Contoh cerpen
- Ciri-ciri cerita pendek

- Kerangka cerita pendek
- Unsur-unsur cerpen (pelaku, peristiwa, latar, konflik)

C. Methode

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Penugasan

D. Media dan Sumber Pembelajaran

1. Media komik tanpa teks
2. Alat tulis
3. Buku paket

Utami, Sri. 2008. *Bahasa dan sastra Indonesia untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional

E. Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan	Waktu	Metode
A.	Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none"> - Guru masuk kelas dan mengucapkan salam serta mempresensi siswa. - Guru memberi pengantar kepada siswa tentang materi pelajaran yaitu menulis cerpen 	5 menit	
B.	Kegiatan Inti <p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa membaca contoh cerpen yang dibagikan. - Siswa bersama-sama dengan guru menentukan unsur-unsur cerpen yang dibaca - Guru menjelaskan tentang unsur-unsur cerpen <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa menerima media komik tanpa teks berjudul “Gelas Palsu”. - Siswa dan guru mengamati media komik tanpa teks kemudian guru menjelaskan tentang media komik tanpa teks yang akan digunakan untuk menulis cerpen. 	15 menit 50 menit	Tanya jawab Ceramah Penugasan

	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa menulis cerpen berdasarkan media komik tanpa teks yang disajikan. <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang mengalami kesulitan untuk bertanya. - Guru memberikan penjelasan ulang jika masih ada siswa yang belum jelas tentang pelajaran hari ini. 	15 menit	Tanya jawab
C.	<p>Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi pelajaran. - Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. 	5 menit	

F. Penilaian

- Bentuk instrumen : tertulis
- Instrumen : tulislah cerpen sesuai dengan media gambar ilustrasi yang disajikan
- Kriteria penilaian

No	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Organisasi dan Penyajian Cerita	Sarana Cerita	
		a. Tema	1-5
		b. Judul	1-5
		c. Sudut Pandang	1-5
		d. Gaya dan Nada	1-5
		Fakta Cerita	
		a. Alur	
		1) Tahapan	1-5
		2) Konflik	1-5
		3) Klimaks	1-5
		b. Latar	1-5
		c. Tokoh	1-5
		d. Amanat	1-5
2.	Isi	Kreatifitas Pengembangan Cerita Sesuai dengan Tema	1-5
		Penyajian Urutan Cerita Logis	1-5

		Pemanfaatan Narasi dan Dialog	1-5
3.	Mekanik	a. Ejaan	
		1. Penulisan Huruf kapital	1-5
		2. Penulisan Kata	1-5
		b. Penerapan Tanda Baca	1-5
		c. Penulisan Paragraf dan Dialog	1-5
		d. Kerapian	1-5
Skor Maksimal			90

Bantul, 8 Mei 2014

Menyetujui,

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa

Dra. Sri Hastuti

Anisatul Mubarakah

NIP 19551125 197903 2000

NIM 10201241022

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Perlakuan 2 Kelompok Eksperimen Dua

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMAN 1 Srandakan

Kelas/Semester : X/2

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Standar Kompetensi : Menulis

16. Mengungkapkan pengalaman diri sendiri dan orang lain ke dalam cerpen.

Kompetensi Dasar : 16.2 Menulis karangan berdasarkan pengalaman orang lain dalam cerpen (pelaku, peristiwa, latar)

Indikator :

1. Mampu menentukan topik yang berhubungan dengan pengalaman orang lain untuk menulis cerita pendek.
2. Mampu menulis kerangka cerita pendek dengan memperhatikan pelaku, peristiwa, latar.
3. Mampu mengembangkan kerangka yang telah dibuat dalam bentuk cerpen (pelaku, peristiwa, latar) dengan memperhatikan pilihan kata, tanda baca, dan ejaan.

Alokasi waktu : 2 x 45 menit

A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menentukan topik yang berhubungan dengan pengalaman orang lain untuk menulis cerita pendek.
2. Siswa mampu menulis kerangka cerita pendek dengan memperhatikan pelaku, peristiwa, latar.
3. Siswa mampu mengembangkan kerangka yang telah dibuat dalam bentuk cerpen (pelaku, peristiwa, latar) dengan memperhatikan pilihan kata, tanda baca, dan ejaan.

B. Materi

- Contoh cerpen
- Ciri-ciri cerita pendek

- Kerangka cerita pendek
- Unsur-unsur cerpen (pelaku, peristiwa, latar, konflik)

C. Methode

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Penugasan

D. Media dan Sumber Pembelajaran

1. Media komik tanpa teks
2. Alat tulis
3. Buku paket

Utami, Sri. 2008. *Bahasa dan sastra Indonesia untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional

E. Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan	Waktu	Metode
A.	Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none"> - Guru masuk kelas dan mengucapkan salam serta mempresensi siswa. - Guru memberi pengantar kepada siswa tentang materi pelajaran yaitu menulis cerpen 	5 menit	
B.	Kegiatan Inti <p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa membaca contoh cerpen yang dibagikan. - Siswa bersama-sama dengan guru menentukan unsur-unsur cerpen yang dibaca - Guru menjelaskan tentang unsur-unsur cerpen <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa menerima media komik tanpa teks berjudul “Barang Antik”. - Siswa dan guru mengamati media komik tanpa teks kemudian guru menjelaskan tentang media komik tanpa teks yang akan digunakan untuk menulis cerpen. 	15 menit 50 menit	Tanya jawab Ceramah Penugasan

	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa menulis cerpen berdasarkan media komik tanpa teks yang disajikan. <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang mengalami kesulitan untuk bertanya. - Guru memberikan penjelasan ulang jika masih ada siswa yang belum jelas tentang pelajaran hari ini. 	15 menit	Tanya jawab
C.	<p>Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi pelajaran. - Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. 	5 menit	

F. Penilaian

- Bentuk instrumen : tertulis
- Instrumen : tulislah cerpen sesuai dengan media gambar ilustrasi yang disajikan
- Kriteria penilaian

No	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Organisasi dan Penyajian Cerita	Sarana Cerita	
		a. Tema	1-5
		b. Judul	1-5
		c. Sudut Pandang	1-5
		d. Gaya dan Nada	1-5
		Fakta Cerita	
		a. Alur	
		1) Tahapan	1-5
		2) Konflik	1-5
		3) Klimaks	1-5
		b. Latar	1-5
		c. Tokoh	1-5
		d. Amanat	1-5
2.	Isi	Kreatifitas Pengembangan Cerita Sesuai dengan Tema	1-5
		Penyajian Urutan Cerita Logis	1-5

		Pemanfaatan Narasi dan Dialog	1-5
3.	Mekanik	a. Ejaan	
		1. Penulisan Huruf kapital	1-5
		2. Penulisan Kata	1-5
		b. Penerapan Tanda Baca	1-5
		c. Penulisan Paragraf dan Dialog	1-5
		d. Kerapian	1-5
Skor Maksimal			90

Bantul, 10 Mei 2014

Menyetujui,

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa

Dra. Sri Hastuti

Anisatul Mubarakah

NIP 19551125 197903 2000

NIM 10201241022

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Perlakuan 3 Kelompok Eksperimen Dua

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMAN 1 Srandakan

Kelas/Semester : X/2

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Standar Kompetensi : Menulis

16. Mengungkapkan pengalaman diri sendiri dan orang lain ke dalam cerpen.

Kompetensi Dasar : 16.2 Menulis karangan berdasarkan pengalaman orang lain dalam cerpen (pelaku, peristiwa, latar)

Indikator :

1. Mampu menentukan topik yang berhubungan dengan pengalaman orang lain untuk menulis cerita pendek.
2. Mampu menulis kerangka cerita pendek dengan memperhatikan pelaku, peristiwa, latar.
3. Mampu mengembangkan kerangka yang telah dibuat dalam bentuk cerpen (pelaku, peristiwa, latar) dengan memperhatikan pilihan kata, tanda baca, dan ejaan.

Alokasi waktu : 2 x 45 menit

A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menentukan topik yang berhubungan dengan pengalaman orang lain untuk menulis cerita pendek.
2. Siswa mampu menulis kerangka cerita pendek dengan memperhatikan pelaku, peristiwa, latar.
3. Siswa mampu mengembangkan kerangka yang telah dibuat dalam bentuk cerpen (pelaku, peristiwa, latar) dengan memperhatikan pilihan kata, tanda baca, dan ejaan.

B. Materi

- Contoh cerpen
- Ciri-ciri cerita pendek

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Penugasan

1. Media komik tanpa teks
2. Alat tulis
3. Buku paket

E. Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan	Waktu	Metode
A.	Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none"> - Guru masuk kelas dan mengucapkan salam serta mempresensi siswa. - Guru memberi pengantar kepada siswa tentang materi pelajaran yaitu menulis cerpen 	5 menit	
B.	Kegiatan Inti <p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa membaca contoh cerpen yang dibagikan. - Siswa bersama-sama dengan guru menentukan unsur-unsur cerpen yang dibaca - Guru menjelaskan tentang unsur-unsur cerpen <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa menerima media komik tanpa teks berjudul “Mendaki”. - Siswa dan guru mengamati media komik tanpa teks kemudian guru menjelaskan tentang media komik tanpa teks yang akan digunakan untuk menulis cerpen. 	15 menit 50 menit	Tanya jawab Ceramah Penugasan

	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa menulis cerpen berdasarkan komik tanpa teks yang disajikan. <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang mengalami kesulitan untuk bertanya. - Guru memberikan penjelasan ulang jika masih ada siswa yang belum jelas tentang pelajaran hari ini. 	15 menit	Tanya jawab
C.	<p>Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi pelajaran. - Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. 	5 menit	

F. Penilaian

- Bentuk instrumen : tertulis
- Instrumen : tulislah cerpen sesuai dengan media gambar ilustrasi yang disajikan
- Kriteria penilaian

No	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Organisasi dan Penyajian Cerita	Sarana Cerita	
		a. Tema	1-5
		b. Judul	1-5
		c. Sudut Pandang	1-5
		d. Gaya dan Nada	1-5
		Fakta Cerita	
		a. Alur	
		1) Tahapan	1-5
		2) Konflik	1-5
		3) Klimaks	1-5
		b. Latar	1-5
		c. Tokoh	1-5
		d. Amanat	1-5
2.	Isi	Kreatifitas Pengembangan Cerita Sesuai dengan Tema	1-5
		Penyajian Urutan Cerita Logis	1-5

		Pemanfaatan Narasi dan Dialog	1-5
3.	Mekanik	a. Ejaan	
		1. Penulisan Huruf kapital	1-5
		2. Penulisan Kata	1-5
		b. Penerapan Tanda Baca	1-5
		c. Penulisan Paragraf dan Dialog	1-5
		d. Kerapian	1-5
Skor Maksimal			90

Bantul, 17 Mei 2014

Menyetujui,

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa

Dra. Sri Hastuti

Anisatul Mubarakah

NIP 19551125 197903 2000

NIM 10201241022

Lampiran 14: Dokumentasi Penelitian



Siswa Kelompok Eksperimen Satu



Siswa Kelompok Eksperimen Dua



Kegiatan Menulis Siswa Kelompok Eksperimen Satu dengan Media Gambar Ilustrasi



Kegiatan Menulis Siswa kelompok Eksperimen Dua Dengan Media Komik Tanpa Teks



Siswa Menulis Cerpen



Siswa Menulis Cerpen



Siswa Menulis Cerpen



Siswa Menulis Cerpen



Siswa Kelompok Eksperimen Satu Melakukan Posttest



Siswa Kelompok Eksperimen Dua Melakukan Posttest

Lampiran 15: Deskripsi Media Komik Tanpa Teks dan Media Gambar Ilustrasi

Media Gambar Ilustrasi

1. Alat Pembuat Media Komik Tanpa Teks
 - a. Kamera
 - b. Program *Corel Draw* versi X.5
 - c. Program *Photoshop* CS 3
 - d. Kabel data
 - e. Alat Cetak
 - f. Kertas *ivory*
2. Langkah-langkah membuat media gambar ilustrasi
 - a. Menyiapkan alat-alat pembuat media
 - b. Menentukan gambar yang akan di sajikan dalam media gambar ilustrasi
 - c. Memfoto model sesuai gambar yang telah ditentukan
 - d. Memindahkan foto ke dalam computer
 - e. Mengedit foto menggunakan program *photoshop*
 - f. Mencetak foto menggunakan kertas *ivory*
 - g. Proses *finishing*
3. Model dalam foto media gambar ilustrasi
 - a. Anisatul Mubarakah
 - b. Ismatul Khasanah
 - c. Hendri Susilo
4. Fotografer dan pengedit foto
 - a. Hendri Susilo
 - b. Anisatul Mubarakah

Media Komik Tanpa Teks

1. Alat Pembuat Media Komik Tanpa Teks
 - a. Kamera
 - b. Program *Corel Draw* versi X.5
 - c. Program *Photoshop* CS 3
 - d. Kabel data
 - e. Alat Cetak
 - f. Kertas *ivory*
2. Langkah-langkah membuat media komik tanpa teks
 - a. Menyiapkan alat-alat pembuat media
 - b. Menentukan alur cerita yang akan di angkat dalam media komik tanpa teks
 - c. Memfoto model sesuai adegan dan alur cerita yang telah ditentukan
 - d. Memindahkan foto ke dalam computer
 - e. Mengedit foto menggunakan program *photoshop* CS 3
 - f. Menyusun foto yang sudah diedit sesuai alur cerita yang telah ditentukan menggunakan program *corel draw* X5
 - g. Mencetak foto menggunakan kertas *ivory*
 - h. Proses *finishing*
3. Model dalam foto media komik tanpa teks
 - a. Anisatul Mubarakah
 - b. Ismatul Khasanah
 - c. Hendri Susilo
4. Fotografer dan pengedit foto
 - a. Hendri Susilo
 - b. Anisatul Mubarakah

Lampiran 16: **Media Gambar Ilustrasi**

Perlakuan 1

Judul : Gelas Palsu



Perlakuan 2

Judul : Barang Antik



Perlakuan 3

Judul : Mendaki



Posttest

Judul : Hipnotis



Lampiran 17: **Komik Tanpa Teks**

Perlakuan 1
Berbentuk Buku



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12

Perlakuan 2**Berbentuk Buku****Judul : Barang Antik****1****2****3****4****5****6**



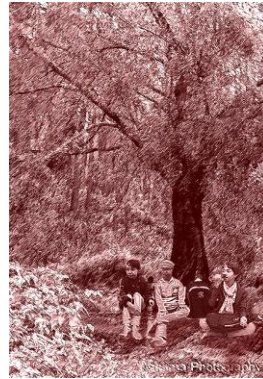
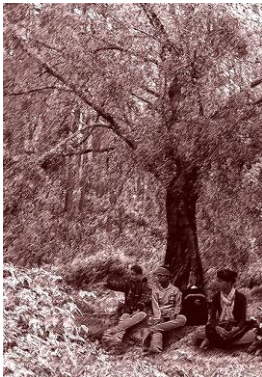
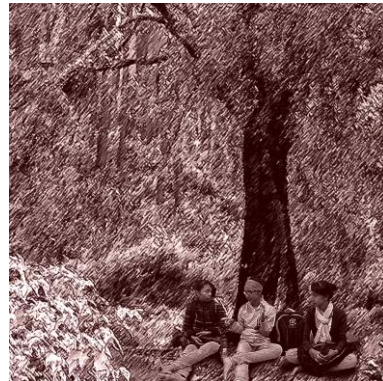
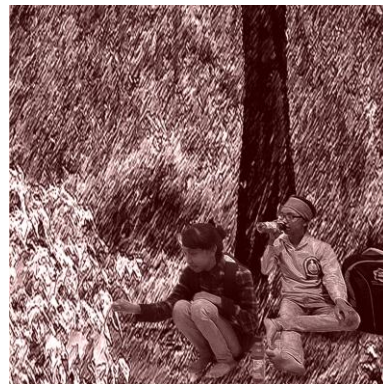
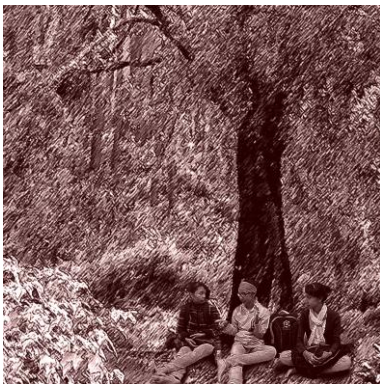
7



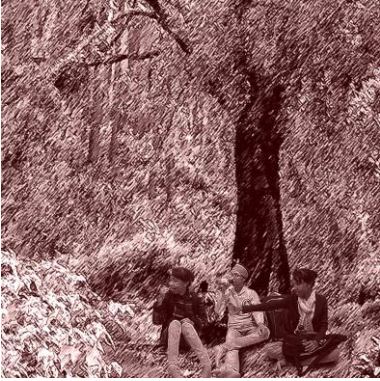
8



9

Perlakuan 3**Judul : Mendaki****Berbentuk Buku****1****2****3****4**

5



6



7



8

9

Posttest

Judul : Hipnotis

Berbentuk Buku



1



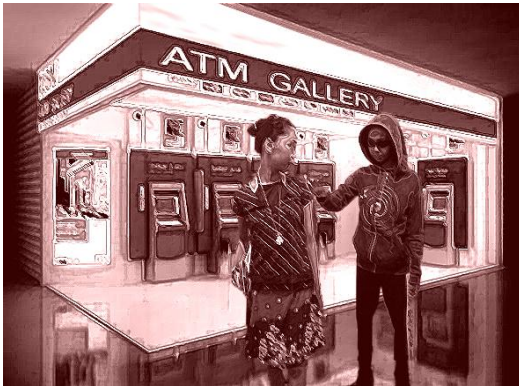
2



3



4



5



6



7

Lampiran 18: Surat Izin



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id//>

FRM/FBS/33-01
 10 Jan 2011

Nomor : 394b/UN.34.12/DT/III/2014
 Lampiran : 1 Berkas Proposal
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

7 April 2014

Kepada Yth.

Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta
 c.q. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
 Sekretariat Daerah Provinsi DIY
 Kompleks Kepatihan-Danurejan, Yogyakarta
 55213

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

**KEEFEKTIFAN ANTARA MEDIA GAMBAR ILUSTRASI DENGAN MEDIA KOMIK TANPA TEKS
 DALAM MENULIS CERPEN SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 SRANDAKAN**

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : ANISATUL MUBAROKAH
 NIM : 10201241022
 Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
 Waktu Pelaksanaan : Mei – Juli 2014
 Lokasi Penelitian : SMA Negeri 1 Srandakan

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
 Kasubbag Pendidikan FBS,

 Indun Probo Utami, S.E.
 NIP 19670704 199312 2 001

Tembusan:

1. Kepala SMA Negeri 1 Srandakan



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(B A P P E D A)

Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796
 Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN

Nomor : 070 / Reg / 1407 / S1 / 2014

Menunjuk Surat : Dari : Sekretariat Daerah DIY Nomor : 070/Reg/V/258/4/2014
 Tanggal : 08 April 2014 Perihal : Ijin Penelitian

Mengingat :

- Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;
- Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
- Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.

Diizinkan kepada

Nama : **ANISATUL MUBAROKAH**
 P. T / Alamat : **Fak. Bahasa dan Seni UNY , Karangmalang Yogyakarta**
 NIP/NIM/No. KTP : **10201241022**
 Tema/Judul : **KEEFEKTIFAN ANTARA MEDIA GAMBAR ILUSTRASI DENGAN MEDIA KOMIK TANPA TEKS DALAM MENULIS CERPEN SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 SRANDAKAN**
 Kegiatan : **SMA NEGERI 1 SRANDAKAN**
 Lokasi : **SMA NEGERI 1 SRANDAKAN**
 Waktu : **17 April sd 16 Juli 2014**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
- Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
- Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
- Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
- Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
- Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
- Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : B a n t u l
 Pada tanggal : 17 April 2014

A.n. Kepala,
 Kepala Bidang Data
 Penelitian dan Pengembangan,
 u.b. Kasubid. Litbang



Tembusan disampaikan kepada Yth.

- Bupati Bantul (sebagai laporan)
- Ka. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Bantul
- Ka. Dinas Pendidikan Menengah dan Non Formal Kab. Bantul
- Ka. SMA NEGERI 1 SRANDAKAN
- Dekan Fak. Bahasa dan Seni UNY
- Yang Bersangkutan (Mahasiswa)